超描けるシリーズ
ケモミミの描き方
もふもふ120%
YANAMi
ひそな
些夜 著
玄光社 MOOK
超描けるシリーズ
ケモミミの描き方
もふもふ120%
YANAMi・ひそな・些夜 著
玄光社

カバーイラスト　文倉十

超描けるシリーズ
ケモミミの描き方
もふもふ120%
YANAMi
ひそな
些夜 著
玄光社 MOOK

ケモミミの描き方
玄光社 MOOK

はじめに

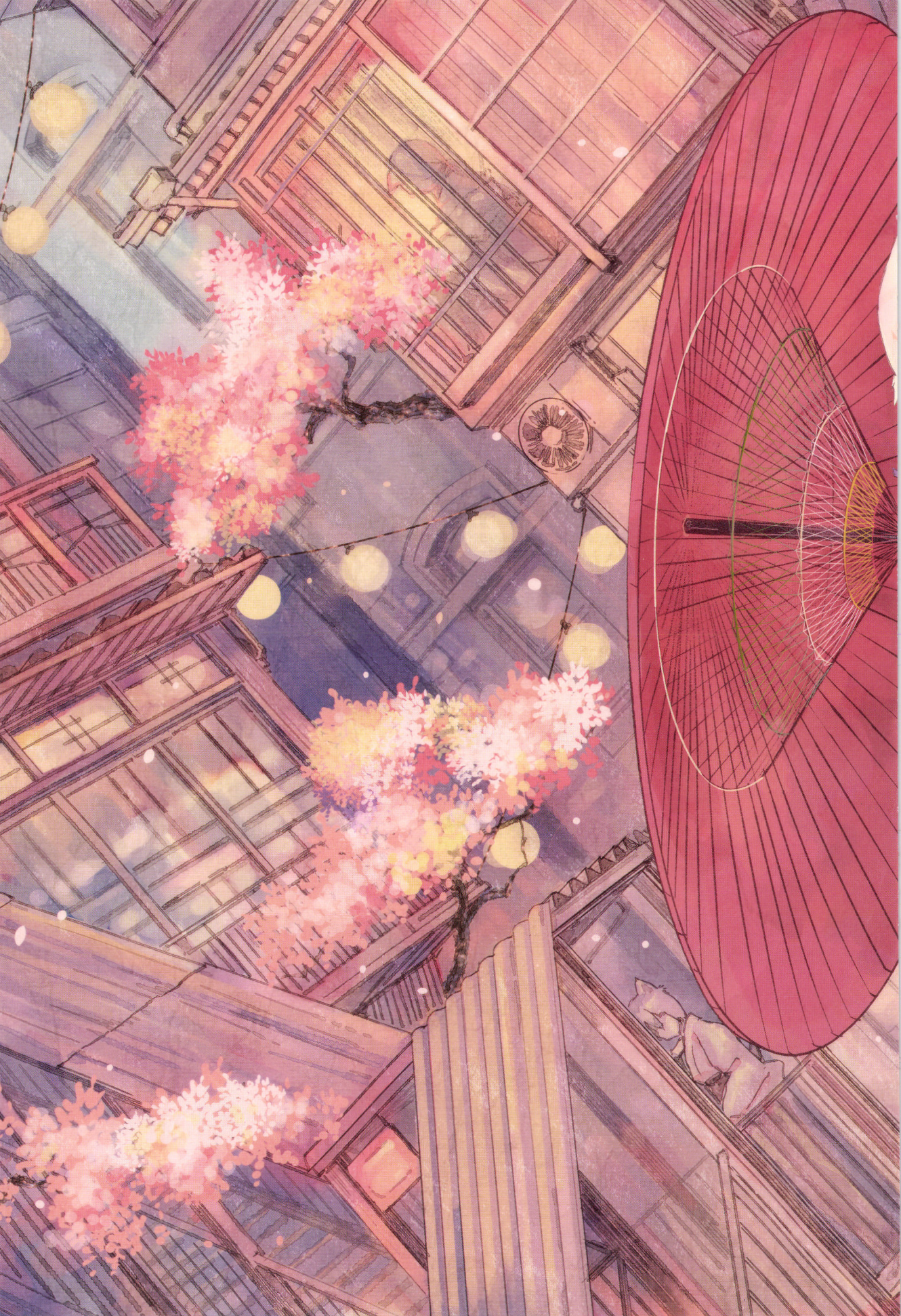
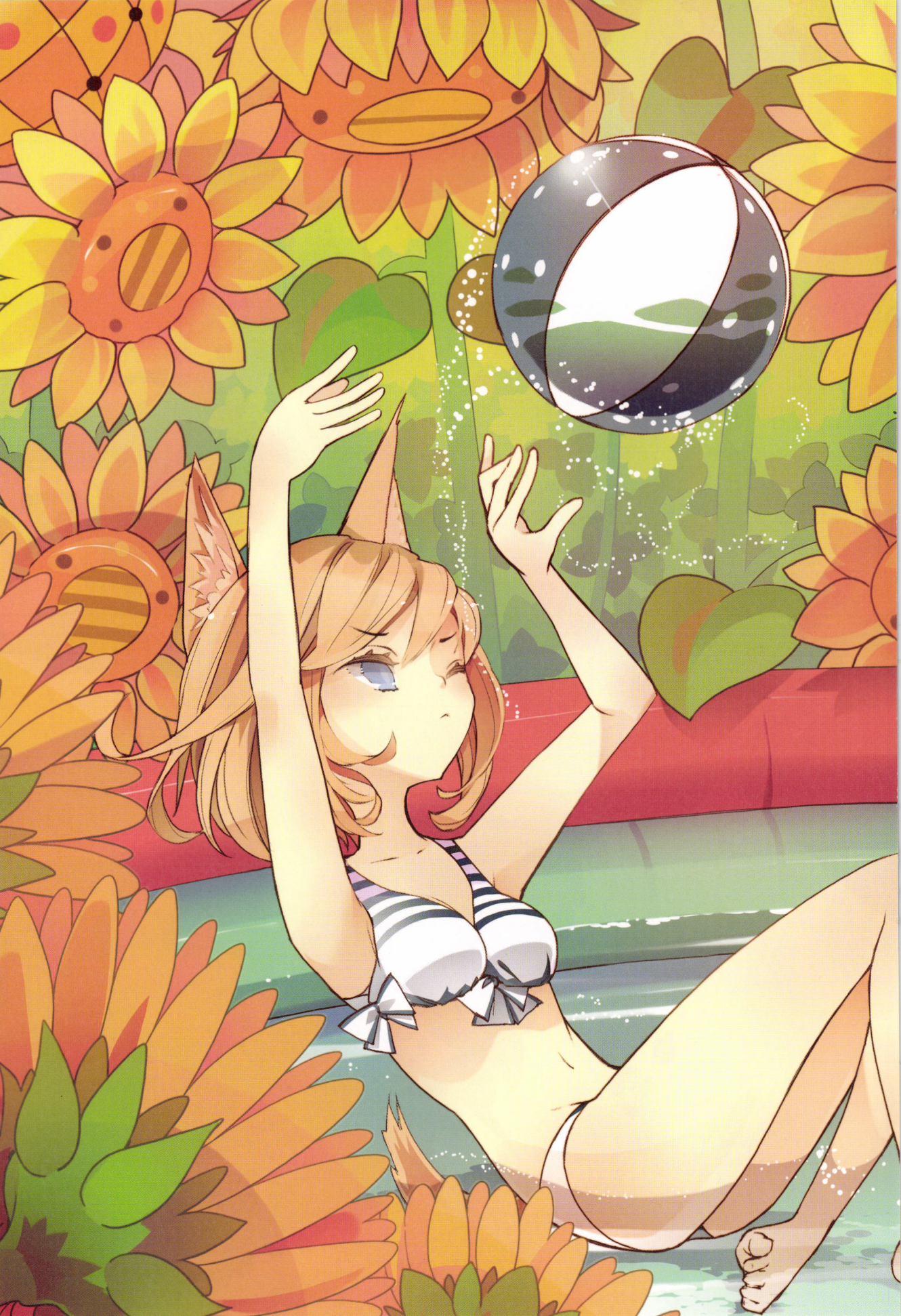
YANAMi

実在しない生き物。モデルさんにはとれないポーズ。
コミックイラストでは、そういったものを描く必要が出てきます。
さらに、ケモミミキャラクターは、毛の生えた耳やしっぽなどの人体にはないパーツを想像して描かなければなりません。
想像力だけでキャラクターを描くときに「迷いを少なくしてくれる」のが、人体の構造の知識やさまざまな考証で、私はそれ以上でも以下でもないと考えています。
もちろん、感覚だけでそれらしく描ける、いわゆる「センス」のある人もいます。
しかし逆に言えば、そんなセンスがなくても描けるようにしてくれるのがそれらの知識です。
いま、絵を描くことに少し行き詰まっている方にとって「迷わずラクに描ける、楽しんで描ける」ことの手助けになれれば幸いです。

ひそな

ケモミミ絵というものは、人間と動物の融合です。
そして何かと何かを合わせるということには、双方の理解が必要になります。
私がケモミミのキャラクターを描くとき、体のしくみの違いはもちろんですが、「暮らし」の違いについて考えることを大切にしています。
動物はそれぞれの生態によって合理化された「暮らし」を持っていて、それらは私たち人間から見ればユニークであり、残酷であり、愛らしくもあります。
この本では、そんな動物たちの暮らしを創作に活かせるようなポイントを書きました。
動物たちの暮らしや生き様を知ることで、それを題材にした絵にも深みや説得力が生まれるのです。
本書が、より深みのある、魅力的なケモミミ絵を描きたい方の一助となれば幸いです。

些夜

ケモミミのキャラクターは広く親しまれているテーマで、描いていてとても楽しいジャンルです。
そして描いていて楽しいということは、それだけ強いこだわりが生まれるテーマだということでもあります。
動物には、多くの人が共有しているイメージや逸話を題材にした創作があります。リアルな生物学的知識にこだわった創作もあります。実際に身近に飼っている動物をもとにしたキャラクター創作だってあるでしょう。
この本では、そんなケモミミ絵を、どういった知識やこだわりをもって魅力的に仕上げるか、ポイントごとに解説しています。
ケモミミ絵に興味があるけれど最初の一歩が難しいという方の足掛かりや、これまで描いてきた方へのヒントなど。
本書が、もっともっとケモミミ絵を楽しむための一助となればと願っております。

文倉 十

ケモミミということで、ぱっと連想されるのは攻撃的・野性的といったイメージだと思うのですが、その反対のイメージでギャップを狙うのも、ケモミミキャラクターの魅力のひとつです。
今回はそういったギャップを強調し、攻撃的・野性的といったものとは真逆の、秩序だった関係性のお嬢様とその執事（または召使い）というイメージで描きました。
主人（女の子）を肉食動物（オオカミ）、執事（男の子）を草食動物（ウサギ）とすることで、自然界のヒエラルキーに準じた関係性にもなっています。

ウサギ耳の男の子

ウサギの草食系なイメージから、髪型などを工夫して少し大人しめな印象を強調し、線の細い体つきを意識して描いています。
草食動物のケモミミキャラクターは、肉食動物よりも多面的な特徴があります。なので、大きく一括りに「こういうポイントが大事」というのは、なかなか言い表せないのですが、肉食動物以上に、もとになった動物の特徴（見た目や性質）を表現するように描くと個性的なキャラクター作りができます。
ただ、あまり特徴にばかりにとらわれすぎず、わかりやすい記号（今回でいえば特徴的な耳や前歯）のみを使い、動物の持つイメージを優先して自由に描くのもアリです。

オオカミ耳の女の子

肉食系の少し勝気なイメージで描きました。
オオカミといえば寡黙で孤高なイメージもありますが、童話などでは乱暴者に描かれたりもします。そのあたりから、イメージを膨らませてキャラクター作りをしています。
肉食動物のケモミミキャラクターの特徴として、個人的には口を大きく描くということがポイントだと考えています。もとの動物の特徴という点でもそうなのですが、口が大きいデザインというのは攻撃的な性質がぱっと見ただけでも伝わりやすいからです。
あとは定番ですが、そこに尖った歯、女の子であれば八重歯を強調して描いてみるとより分かりやすく、また格好良さ（八重歯とするならば可愛さ）もプラスできていいですね。

文倉 十（あやくら じゅう）
イラストレーター。
主に書籍の挿絵、ゲームのキャラクターデザインなど、幅広く活動中。『狼と香辛料』（支倉 凍砂 著／電撃文庫）シリーズ挿絵、『VOCALOID 結月ゆかり』（AHS）キャラクターデザインなど。

もくじ

ひそな
65

些夜
95

表情の描き分け 123

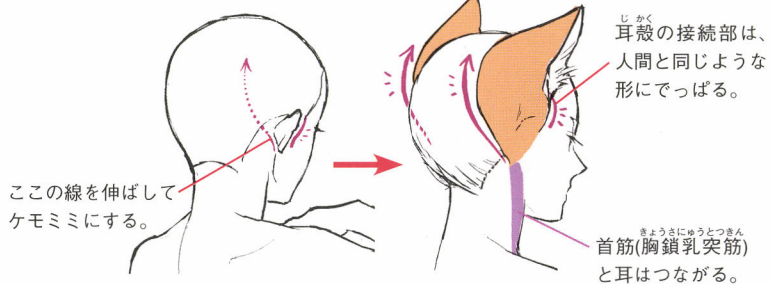
描き方のコツ

男女の体の違い

男女の描き分けで一番顕著な体の違いは筋肉ですが、ほかにも細かな違いがあります。
特に肋骨・骨盤の大きさと形状の違いを理解すると、筋肉やバストを描かなくても、シルエットだけで男女を描き分けることができます。

One Point

説得力のあるケモミミの描き方

ケモミミは、人間の耳の裏側を引き伸ばして後頭部を膨らませるようなイメージをすると、横顔や後ろ向きの顔も描きやすくなります。

背面

僧帽筋や三角筋などの肩の筋肉が細く、しなやかなので、首が長く見える。

女性の背中は男性ほど筋肉は見えないが、背骨のへこみ、肩甲骨と三角筋はしっかり意識する。

女性のお尻は下部が膨んだ、やや潰れた丸を意識する。

男性は肋骨と骨盤が大きく、さらに外腹斜筋が厚いため、くびれがほとんどない。女性のようにくびれを描くと肩幅が広くならないので注意する。

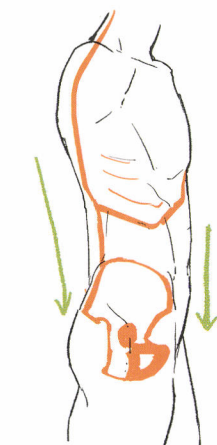
ここがへこむ。

男性のお尻は骨盤の上部と脚の付け根の2カ所がでっぱる。四角い形を意識する。

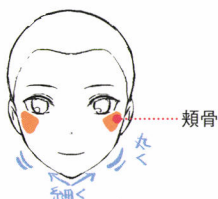
僧帽筋や三角筋などの肩の筋肉が太く、厚いので、首がやや短く見える。

背中の筋肉

僧帽筋　三角筋　肩甲骨についている筋肉　大胸筋と前鋸筋　広背筋　外腹斜筋

恥骨が背中側へ潜り込むように骨盤が傾いているので、おへそが前へ、お尻が後ろへ出たようなシルエットになる。

恥骨が前へやや突き出ているため、骨盤は真っすぐになり、お尻の丸みがあまり目立たない。

真正面から見た顔の輪郭

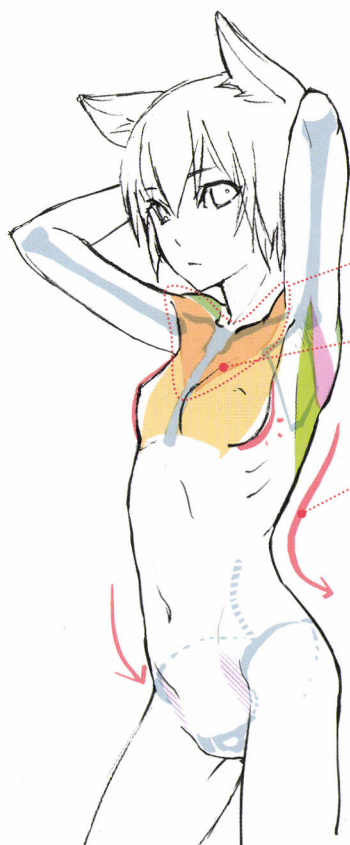
女性

漫画的な表現では、女性的な顔はすなわち幼い顔となる。頬骨とアゴ先の間を丸く膨らませて描くと幼く見える。

中性的

アゴを細く、頬骨からアゴ先を直線的につなぐ。

男性

女性とは逆に、男性的な顔は年齢の高い顔となる。アゴの幅を太くして、図の緑の部分に「頬がこけたような陰影」をつけて描くと男性的に見える。アゴが太いほど強面な印象になる。

腕を上げる

大胸筋の上部にある筋束が、腕の動きに合わせて、羽を広げるように持ち上がる。

女性のバストは、この部分の下から始まる。

女性はお尻を後ろに突き出して立つことができる。グラビアアイドルのようなポージングはここがポイントになる。

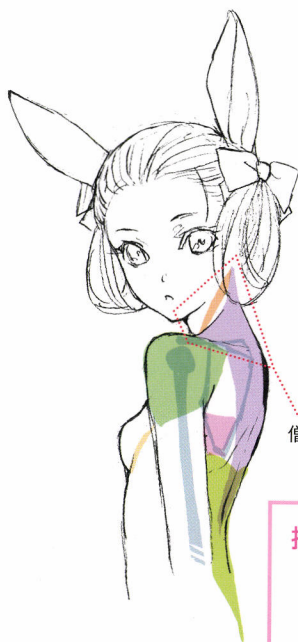
筋肉量の多い男性の場合、この部分は鎖骨が隠れるほど盛り上がる。

男性が女性のように腰を曲げるのは難しい。胸を反らせて、おへそを前に出すと楽な姿勢になる。

男性は女性より骨盤を縦に大きく描く。

男性は腰骨の陰影を女性より高い位置から描き始める。

腕を上げた際に目立つワキの下の筋肉

振り向く

女性の僧帽筋はしなやかなカーブを描いている。

男性の僧帽筋は女性よりも直線的で、盛り上がっている。

僧帽筋があるので、肩には山のような傾斜ができる。

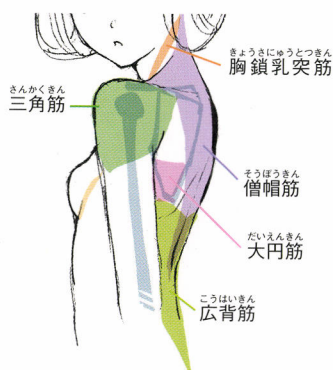
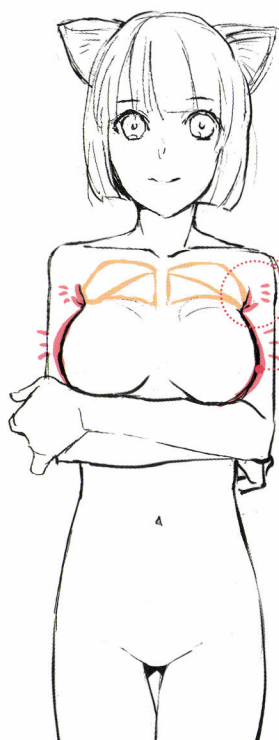
振り向いた際に目立つ筋肉

胸鎖乳突筋

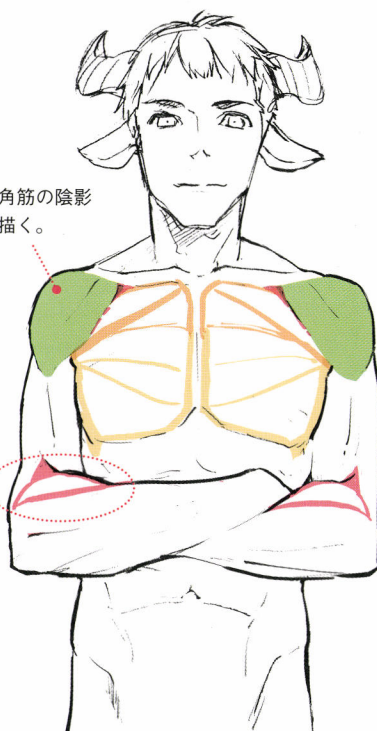
三角筋

僧帽筋

大円筋

広背筋

腕を組む

女性は皮膚が柔らかく皮下脂肪も多いため、大胸筋の上部と腕とがつながる部分に、ワキの下の肉が余って見える。

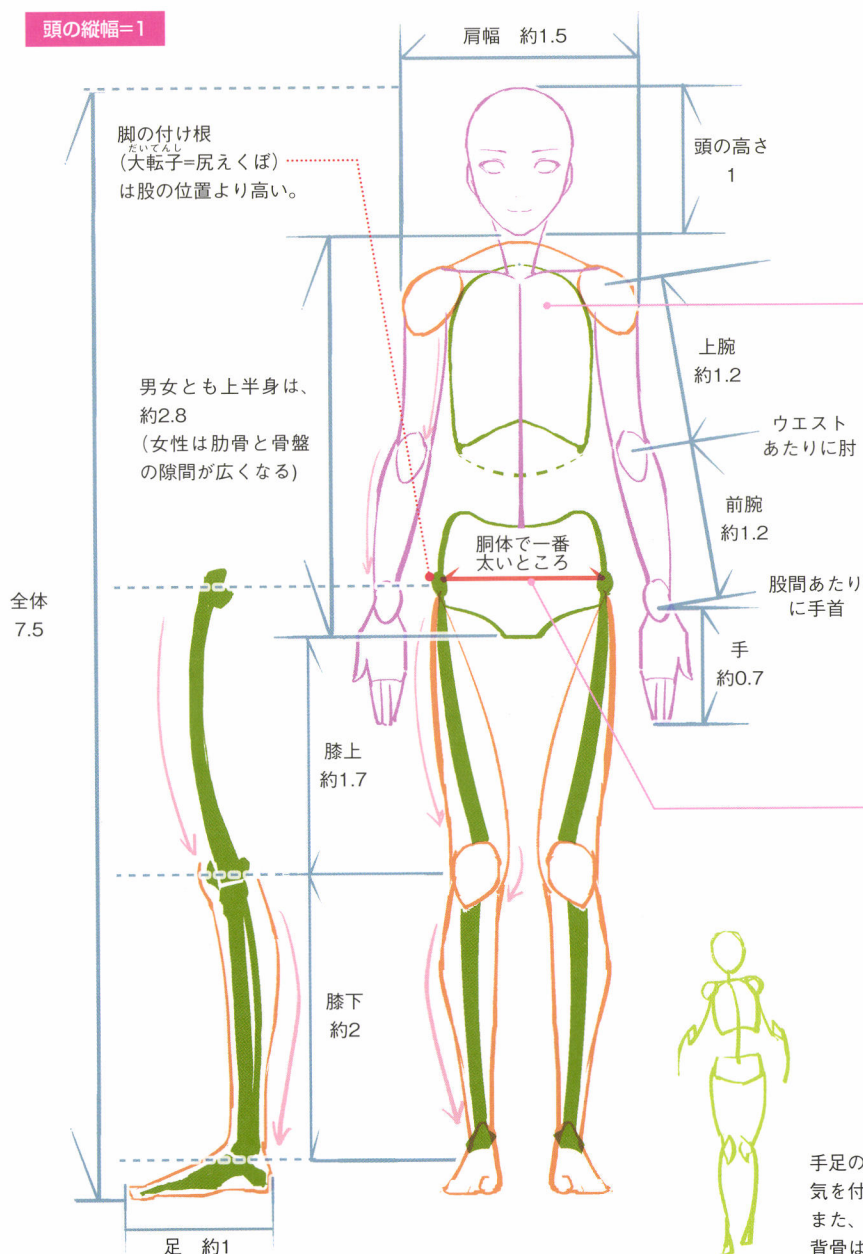
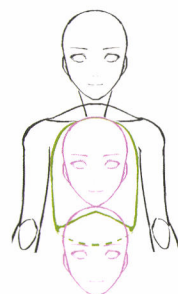
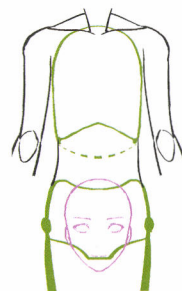
ワキの下の肉が余った部分の下にバストの膨らみがある。

男性は、三角筋の陰影を強調して描く。

男性は、前腕の腕橈骨筋と長橈側手根伸筋をしっかり描きこむことで、力強い腕になる。

アタリの描き方

違和感のない絵を描くためには、頭に対する他の部位の大きさをしっかりと把握することが重要です。いきなり描き始めるようなことはせず、まずは、きちんとアタリを描きましょう。アタリの形は描きやすいもので構いませんが、長さを正確に描く必要があります。

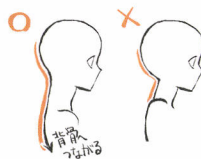
7.5 頭身の比率

7.5 頭身は、細身の男性や長身の女性を描く際に、ちょうど良いバランスのプロポーションです。
写実的な 8 頭身より、上半身がやや小さくデフォルメされます。

手足の筋骨にはカーブがあるので、直立で気を付けをしても真っすぐにはならない。また、自然に重心をとると真正面からも、背骨はややカーブして見える。

体のアタリのコツ

首のカーブ

頭と首は必ず、滑らかなカーブでつながる。

背骨へつながる

関節のアタリ（卵型）を描くと、骨の描きこみをするときに分かりやすい。

腕を上げたポーズのときは三角筋のアタリに、肩甲骨上の筋肉（大円筋など）も含めて、大きな丸を描くとワキの下が描きやすくなる。

すねの骨は、カーブを控えめに。

背骨

肩幅の差は肋骨の横幅で表現する（肩だけを大きくしないように注意）。

背面は僧帽筋の稜線に注意（山のような形になる）。

手首に角度を付けると、自然なポーズになる。

斜めアングルは肋骨と骨盤の幅が、狭すぎたり太すぎたりしないように、おおよそ頭の幅と同じくらいを意識して描く。

背骨

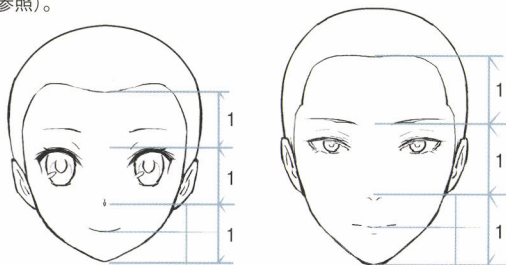
脚は骨や筋肉を意識して、外側から内側へカーブさせる。

背骨は必ずS字カーブを付ける。
このカーブに沿って腰のラインを描くと自然なくびれになる。

アタリの段階で手先足先を描きこむと、後から修正しにくい。

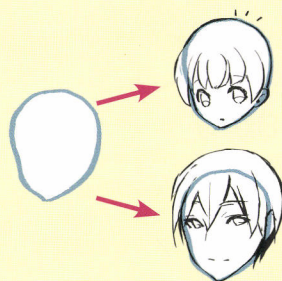
膝や肘の向きに対して、手首足首が不自然な方向に曲がっていないかを、注意する。

顔の比率

頭は、目や鼻を描きこんで仕上げていくうちに、全身とのバランスが崩れてしまいがちです。
それを防ぐため、頭と顔のアタリは、少なくとも「目の位置と大きさ」が把握できるものが理想的です。
目の位置と大きさを決めると、頭の大きさが定まります（下図参照）。

- 「生え際～眉」、「眉～鼻先」、「鼻先～アゴ」は等間隔。
- 女性や子供のように目が大きい場合、「生え際～まぶた（まつげ）」を等間隔にする。
- 口は鼻とアゴの間の1/2よりやや上になる。

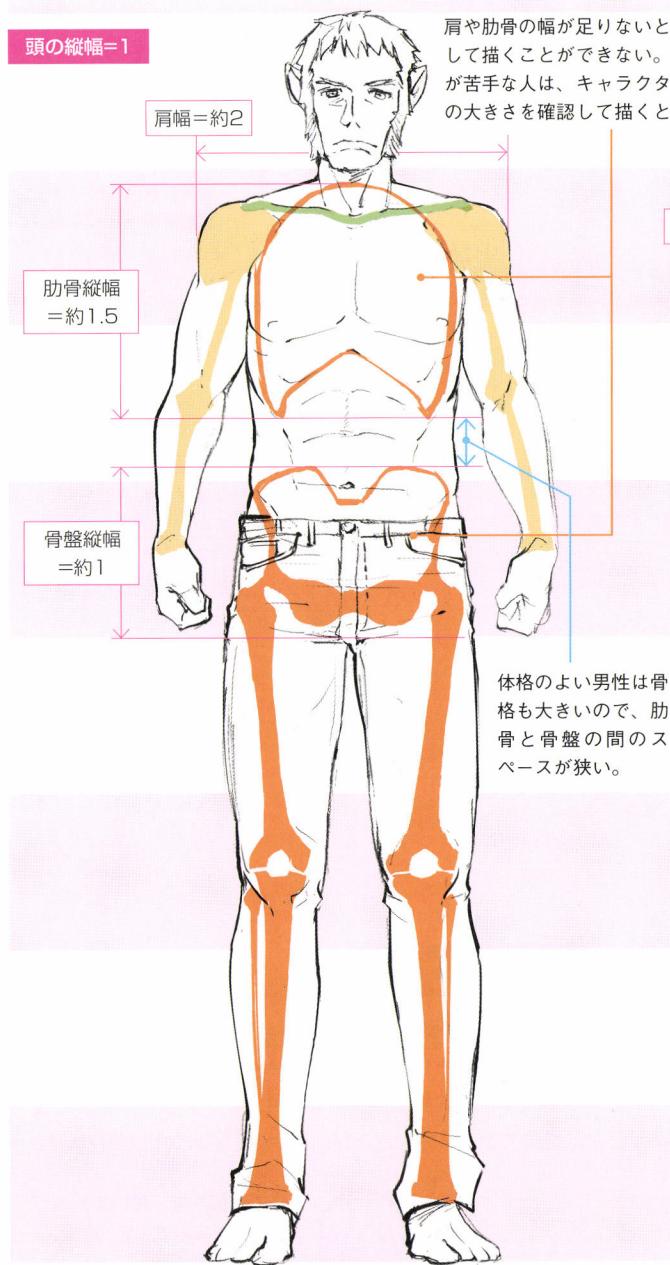
One Point

頭の大きさが変わってしまう!?

顔に何もないアタリで全身のプロポーションを決めてしまうと、途中で頭と体の大きさが、合わなくなることがあります。

目の位置を低く描いたため、頭頂部が尖ってしまった例。
顔が小さすぎる。
萌え絵でやりがち。

目の位置を高く描いたため、当初のアタリより頭が大きくなってしまった例。
リアル系の絵でやりがち。

頭身の描き分け

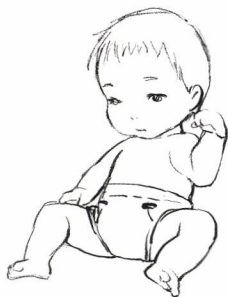
ここでは、頭身ごとの特徴と描き分けのポイントを解説します。ケモミミのキャラクターは、どんな頭身で描いても自由ですが、もとの動物のイメージに近い頭身も併せて紹介していきます。

8頭身

肩幅や胴体の幅がある程度ないとバランスがとれないので、体格がよいキャラクター向きの頭身。クマやトラなどの大きい動物を描く場合や、イヌとオオカミを区別したい場合などにも適している。

7～7.5頭身

長身の男女キャラに使える頭身。細身の場合は、7.5より7頭身の方がバランスがよい。8頭身よりやや上半身の比率を小さく描くとスタイルが良く見える。すらっとしたウマや、賢いイメージのキツネなどは、この頭身で描くと格好良い。

赤ん坊の頭身

赤ん坊は同じ3～4頭身でも、頭が小さい。全身の大きさも小さくなる。目鼻口も小さくぼんやり。

One Point

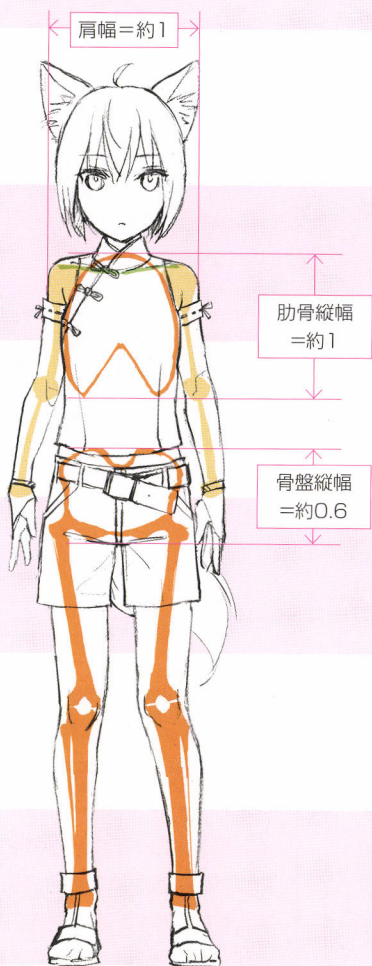
デフォルメのコツ

デフォルメすると首はほとんど見えなくなるが、きちんと頭と胴の接続部を意識して描きます。同じように鎖骨（腕の付け根の目安）と脚の付け根（大転子（だいてんし））も、軸を通すイメージで捉えましょう。

極限までデフォルメして手足を短くしているので、座ったときなどの手足が長さが必要なポーズの場合は、少し太めに描いて不自然さを軽減するとよいでしょう。

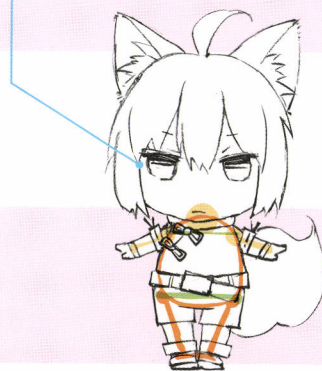
左図のようなポーズのときは、小さくても首と鎖骨、脚の付け根を意識しましょう。

8頭身
7頭身
6頭身
5頭身
4頭身
3頭身
2頭身
1頭身

2頭身のキャラクターの目は瞳孔を省くなどしてあまり描きこまず、焦点の合わない目を描いた方がイメージに合う。

5.5～6頭身

小学生くらいの頭身。デフォルメの強い絵柄なら、中学生程度の年齢まで描ける。少年少女の骨格は成人女性の骨格より小さい。特に骨盤の縦の幅は大人の半分程度。イヌ、ネコ、ウサギなどの抱っこできるくらいの大きさの動物と相性がよい。

3～4頭身

0～2歳の人間の赤ん坊とほぼ同じ頭身。デフォルメとして主流な2～2.5頭身よりも手足が長いため、ポーズの幅も広く、凝ったコスチュームも描きこめる。ネズミやリスなどの小動物や、各動物の幼児などを描きたいときに。

2～2.5頭身

キャラクターをデフォルメをするための最も主流な頭身。目は大きいが描きこみはシンプル。体の小ささに合わせて衣服を省略するが、衿飾りやベルトのバックルなど、要所を大きく描くなどの工夫が必要。各ケモミミキャラクターのデフォルメにはもちろん、妖精などの空想上の生物を描く場合にもよい。

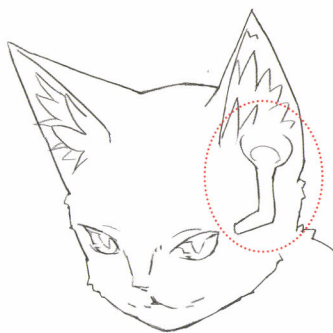
ケモミミのつき方

ケモミミには「ここについていなければならない」というような決まりはありませんが、ついている位置ごとに表現としての長所・短所があります。ここでは具体例とともに、それぞれの特徴をまとめました。それぞれの特徴を知り、自分の持つ世界観に合った表現をしましょう。

上

たいていの動物の耳は頭の上部についています。絵に描く場合には動物らしさを強める効果があります。

動物の耳と同じ位置なので、人間より動物に近い設定を活かせる。また、頭の上部についた耳は耳殻(じかく)の可動域が広いため、野性動物のように聴覚が強いなどといった想像もできる。

実際の動物の耳の穴は上に伸びていることが多い。こういった人と動物の違いも知識として押さえておくと形を想像しやすく、設定も考えやすい。

耳を立てて警戒するなどの動物らしいしぐさをそのまま表現できる。

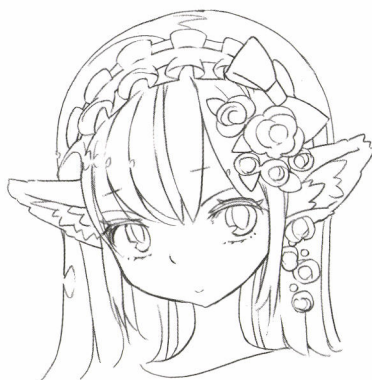
One Point 設定をしっかりと

頭の上部にのみケモミミがついている絵を描いたとき、本来の人間の耳がある位置を見せるケースは少ないですが、あえて見せなければならないときは、設定をしっかり考えましょう。たとえば、人間の側頭部の髪の毛は、耳の形に合わせて沿っているように生えています。そのため、耳がなければそのまま耳の下まで髪の毛が生えるのではないか、ということが想像できます。こういったきちんとした設定を考えておけば、絵が曖昧にならず、説得力が生まれます。

One Point 不自然さは敵？

絵を見る人の中には、生物学上あり得ない姿を見て嫌悪感を示す人もいるかもしれません。ですが、生物学上の正しさと、絵に描いたときの世界観にハッキリとした優劣はありません。自分の中にしっかりとした世界観を持って、納得のいく作品作りを目指しましょう。

横

側頭部につける場合、位置は人間の耳と同じです。人間に近い文化や感情を持つキャラクターを描く場合に適しています。反面、耳で動物らしいしぐさを表現しにくくなります。

側頭部についた耳は構造が人間に近く、頭の上部についた耳ほど動かせないため、聴覚は動物よりも人間に近いことを想像できる。

人間ならではの装飾品やヘアバンドを無理なく描きこむことができる。

ウシやヒツジなど、耳が横向きについている動物に適した位置でもある。

両方

人間の耳と同じ位置にも耳を描くことで、絵を見る側が受け入れやすくなります。動物らしいしぐさも、人間らしさも同時に表現できますが、耳が4つになるという点を不自然と感じる人もいるので注意しましょう。

側頭部の耳に関しては、ケモミミでも人間の耳でも好きな方を選べる。キャラクターや世界観に適したものを。

複数

必要であればいくつでも追加できます。

九尾の狐といった妖怪の類、空想上の動物やキメラ（合成獣）、6枚羽の熾天使（してんし）など、発想を自由に膨らませることが重要。

しっぽのつき方

耳と並んでケモミミ絵にかかせないしっぽ。ここではどういった表現方法があるのか、例をいくつか紹介していきます。自分の描くキャラクターや世界観に合わせて、どのような表現がマッチしているのか考えてみましょう。

衣服との関係

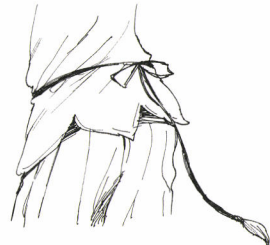
しっぽと衣服の関係は、描いている世界のキャラクターがどのような文化を持ち、どのような生活をしているのかを説明する上で大きな情報になります。きちんと想定して描くことが、結果として絵のクオリティを上げることにつながります。

衣服を貫通している

ズボンやスカートなどの下半身に履く衣類に穴が開いており、そこからしっぽが飛び出しているような描写は、自然な見た目を演出できる。また、その世界においてケモミミのキャラクターが主要な存在であることや、衣服を加工するだけの文化があることなどを説明づけることができる。

衣服の間から出ている

上半身の衣服と下半身の衣服の間からしっぽが覗いているような描写を用いると、見た目にはちょっとだらしない感じになる反面、可愛らしさが強調される。迷い込んだ小動物や、異世界から来た存在がしっぽのない文化の服を着ている、などといった状況を説明するのに有効。

衣服と一体化している

キャラクターにはしっぽを生やさず、衣服の装飾品や使っている道具の一部としてしっぽのモチーフを活かし、利用するのも手法のひとつ。そのキャラクターが人間と動物のどちらの割合が強いか、なども考慮して、最も相応しい表現を模索することが重要。

しっぽの動作

しっぽを感情表現や状況の説明などで使うのは、ケモミミ絵の醍醐味のひとつ。動物によって大きさや形の違うしっぽの動きを工夫して、表現の幅を広げましょう。

しっぽを振る

最もポピュラーなしっぽの動き。短いしっぽなどで用いる場合は、動きが小さく目立たなくなってしまうので工夫が必要。

ぴんと伸ばす

緊張や怒り、興奮といった状況を表す際によく用いられる。方向や長さに気を使う。

くねくね曲げる

感情表現よりも装飾的な意味合いが強い。S字や先端を1回転させたような表現が多い。

道具として使う

物を持つ、ぶら下がるなど、手や足のように使う表現。しっぽのメリットを強調したいときに適している。

YANAMi

ネコ耳

ネコはしなやかな肢体と細長いしっぽを持ちます。ネコの身体的な特徴を踏まえながら、魅力的な人体を描く際のポイントを見ていきましょう。

正面

ネコはしなやかで可愛いイメージのある動物なので、男性のキャラクターを描くときにも女性的な要素を不自然にならない程度に盛り込むとよいでしょう。和服は男性が着用しても女性的に着こなすことができるので、美少年のキャラクターなどに適しています。

One Point

ネコ耳の特徴

ネコの耳はとても薄く、全体的にピンク色で血管が透けています。耳の中の毛は細長く、イヌ科の動物と違って密ではなく、まばらに生えています。

耳の端のへこみ部分は、薄い皮膚が二重になっている。

CHECK 1
鎖骨を正面から見たときはほとんど水平に近い。肩の傾きのアタリとして重要な部分。直立したキャラクターの場合は、ここが奥行きをつける上での目安にもなる。

CHECK 2
衣服で見えない部分もしっかりアタリを描いてイメージし、整合性を取る。

CHECK 3
袖に手を隠すと、なよっと可愛らしい印象になる。袖の大きい和服であれば、わざとらしくならない。

CHECK 4
背骨のS字カーブは、自然な立ち姿を描く上で大事なポイント。

CHECK 5
安土桃山時代から江戸時代初期の美少年をイメージして、着流しに袖無し羽織を着用。

CHECK 6
かつては少年も振袖を着用した。細い帯を低い位置で締めることで、少女と描き分ける。

One Point

コントラポスト

コントラポストとは、体の重心を左右いずれか片方の足にかけた、アシンメトリーな立ち姿のことを表す芸術用語です。コントラポストを意識したポージングは、肩と腰の傾きが逆方向になり、美しいS字の流れができます。

最も基本的なコントラポストの例

横 オス

ケモミミキャラクターの魅力を引き出しやすい横向きの構図。ここでは横向きのキャラクターを描く際の注意点を見ていきましょう。

CHECK 1 耳は頭のどの部分から、どのように生えているのかをきちんとイメージして描く。

CHECK 2 胸を反らせておへそを前へ出した姿勢で立たせると、ネコのように華奢でしなやかなキャラクターも少年らしく見える。

CHECK 3 肩甲骨から飛び出た棒状の部位（肩甲棘（けんこうきょく））は鎖骨とつながっており、肩や背中周りの構造を意識する目安になる。

背面 オス

後ろ姿は表情などの情報量がなくなる分、しっぽや耳の生え方を意識しましょう。

CHECK 1 後頭部は、髪の毛に隠れた部分にも耳が続いているのをイメージして描く。

CHECK 2 正面から見たときと同じく、鎖骨は肩の傾きのアタリとして重要なので意識する。

CHECK 3 腕の付け根は鎖骨よりやや下。肩甲骨とくっついていることをイメージする。

One Point

化け猫などの擬人化

化け猫などの擬人化されたネコは、振袖を着て三味線を弾いたり、手ぬぐいをかぶって踊ったり、芸達者なイメージがあります。

おなかを見せてゴロゴロと身をよじっているようなイメージ。こういったポーズのキャラクターを魅力的に描くためには、筋肉の構造を知ることが大切です。

CHECK 1 腕を上げたときにだけわかる烏口骨筋の動きに注意する。

CHECK 2 背骨のカーブはそのまま上半身の流れとなる。

CHECK 3 大胸筋の上部が鎖骨を隠しているイメージ。

CHECK 4 ややアオリの視点なので、鎖骨は上側に膨らむカーブを描く。

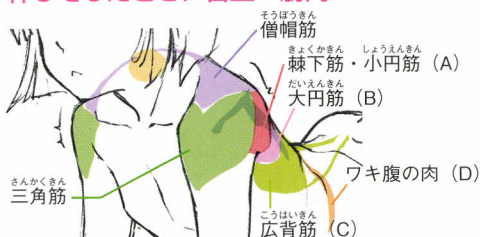
CHECK 5 肘から上腕三頭筋が伸び、背中から伸びている広背筋、胸からの大胸筋とワキの下で合流している。

CHECK 6 脚は骨格と筋肉を意識し、外から内へカーブすることをイメージして描く。

腕を上げたときに目立つ筋肉

伸び

オス

ネコらしさ満点の伸びポーズ。ネコの伸びは準備運動としての他に気分転換の意味もあり、嫌なことや恥ずかしいことがあると頻繁に伸びを行います。ここでも各筋肉や関節を意識しながら、描く際のポイントを見ていきましょう。

CHECK 1 体に合わせて、耳やしっぽも一緒に伸ばすとネコらしくなる。

CHECK 2 首の骨から僧帽筋が山のような形に広がっている。

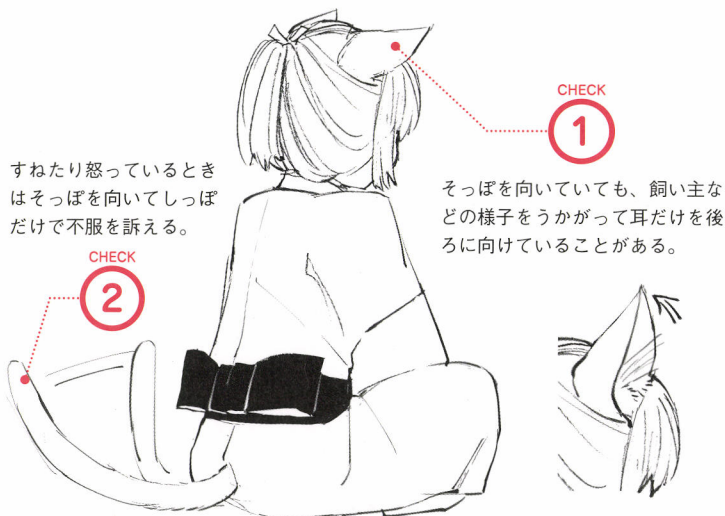
CHECK 3 股関節のあたりは、下腹の肉と太ももの肉がぶつかってくねっとしたラインになる。

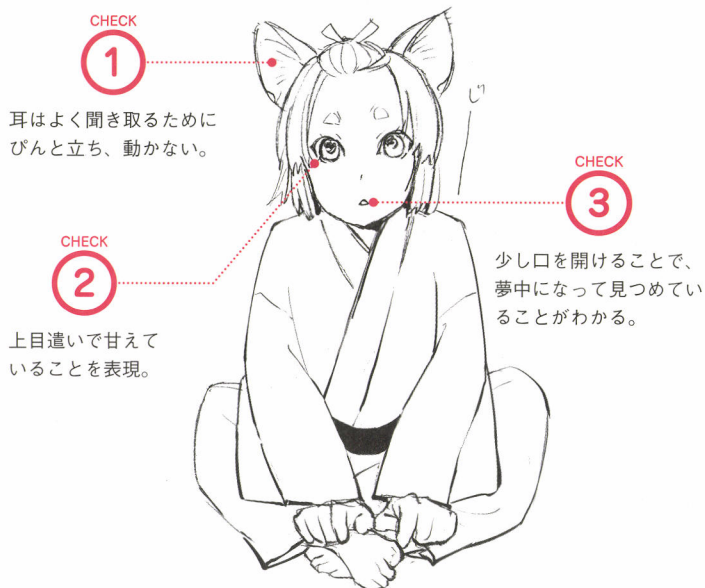
CHECK 4 肩甲骨から肩の上側へ伸びる棘下筋と小円筋（A）、肩甲骨からワキの下に伸びる大円筋（B）、肋骨と広背筋（C）、ワキ腹の肉などの膨らんだ部分（D）が、ワキの下から腰にかけて山脈のように重なりあっている。

伸びをしたときに目立つ筋肉

僧帽筋
棘下筋・小円筋（A）
大円筋（B）
ワキ腹の肉（D）
三角筋
広背筋（C）

そっぽを向く

そっぽを向いて不服を訴えている場面。表情が見えないので、耳やしっぽの動きで感情を表現しましょう。

じっと見つめる

甘えているとき、楽しいことを見つけたとき、期待に胸を膨らませているときなど、ネコはじっと対象を見つめます。

One Point

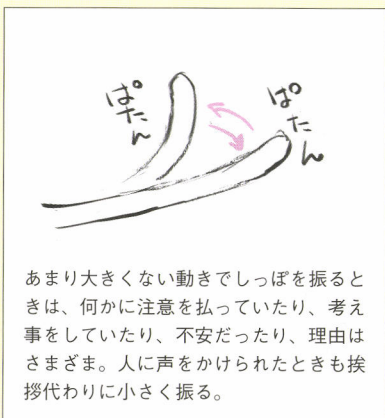
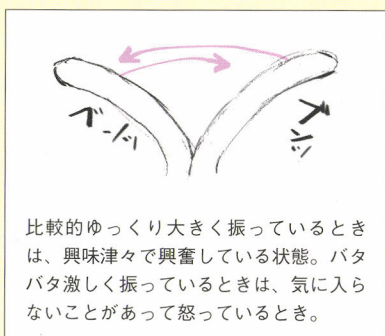
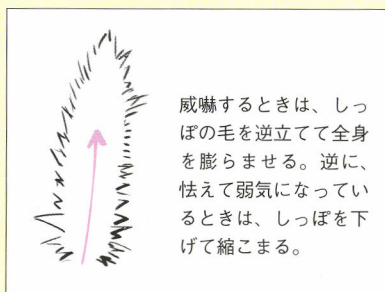
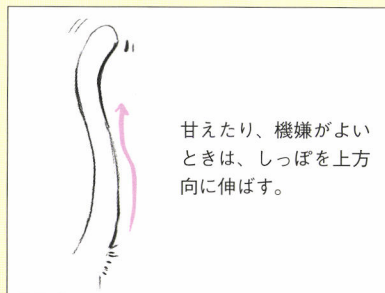
さまざまなしっぽの動き

しっぽはネコの感情を表現している器官でもあります。

甘えたり、機嫌がよいときは、しっぽを上方向に伸ばす。

威嚇するときは、しっぽの毛を逆立てて全身を膨らませる。逆に、怯えて弱気になっているときは、しっぽを下げて縮こまる。

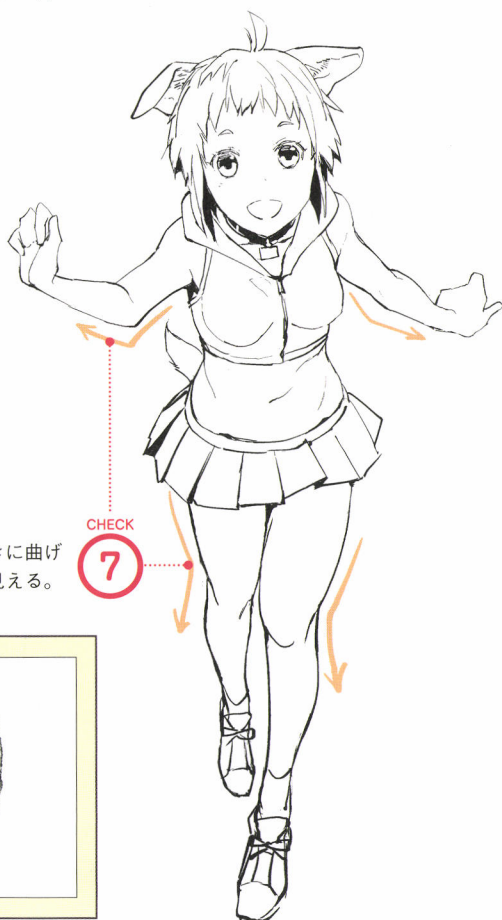
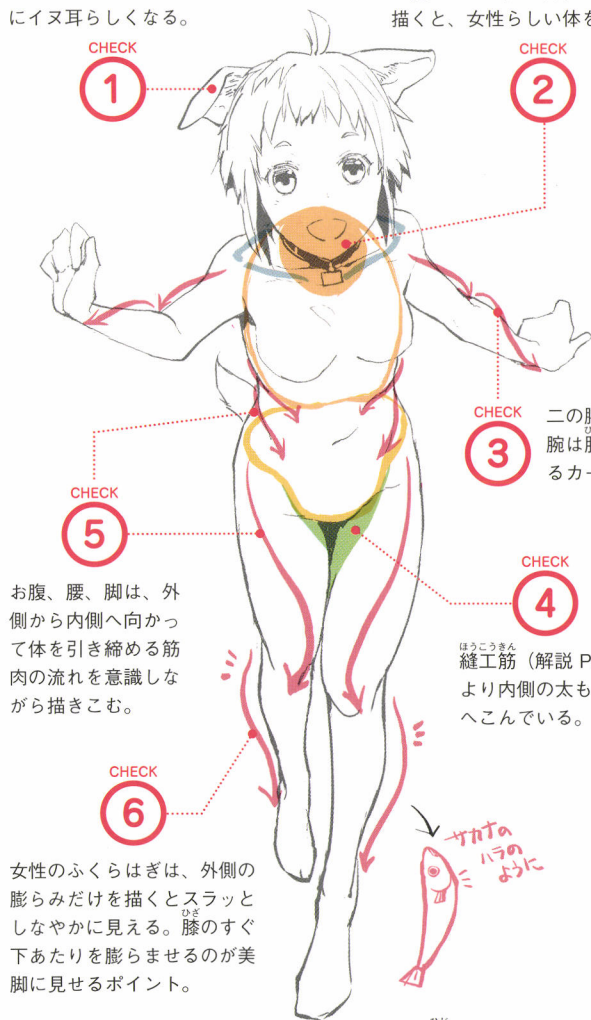
比較的ゆっくり大きく振っているときは、興味津々で興奮している状態。バタバタ激しく振っているときは、気に入らないことがあって怒っているとき。

あまり大きくない動きでしっぽを振るときは、何かに注意を払っていたり、考え事をしていたり、不安だったり、理由はさまざま。人に声をかけられたときも挨拶代わりに小さく振る。

イヌ耳

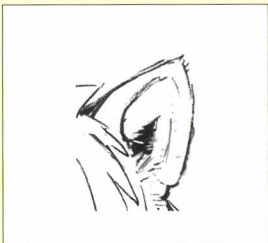
ここではイヌ耳のキャラクターを描く際のポイントを解説していきます。人体の構造を踏まえて、イヌらしい活発な性格、優れた運動能力、人間への従順さなどを意識して描いてみましょう。

駆け寄る

メス

飼い主に向かって駆け寄ってくるような、可愛らしいイヌ耳の女の子。女性の筋肉は、赤い矢印で示したような流れを意識して、膨らみとへこみを描きこんでいくと、女性らしいボディラインが出ます。

One Point

イヌ耳の特徴

柴犬のような和犬は、ネコ、キツネ、オオカミと耳の形が似ていて描き分けが難しいですが、ネコやキツネに比べて、耳が分厚く、耳の内側の毛は密だが長くない、という特徴があります。

運動能力が高く、人間と遊ぶのが好きなイヌをイメージして、跳躍しようと身構えるポーズです。屈伸運動により、太ももの筋肉が隆起して目立ちます。勢いをつけるために身構えると自然に前傾姿勢になるので、肩の形にも注意しましょう。

CHECK 1
鎖骨と肩甲骨は菱形になるようなイメージで。前傾姿勢の場合はこの菱形が目立つ。

CHECK 2
お尻と太ももの境目にある筋肉（大腿筋膜張筋）が、太ももの前後を二分する腸脛靭帯につながっていることを意識して、脚の付け根の形を決める。

CHECK 3
縫工筋は、骨盤から膝の内側へ斜めに伸びて、太ももの筋肉をまとめている。

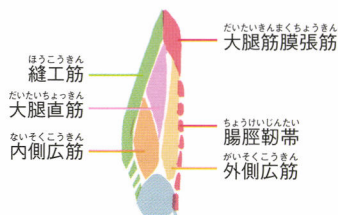
CHECK 4
太ももの隆起が目立つ部分（内側広筋）は、涙型をしている。

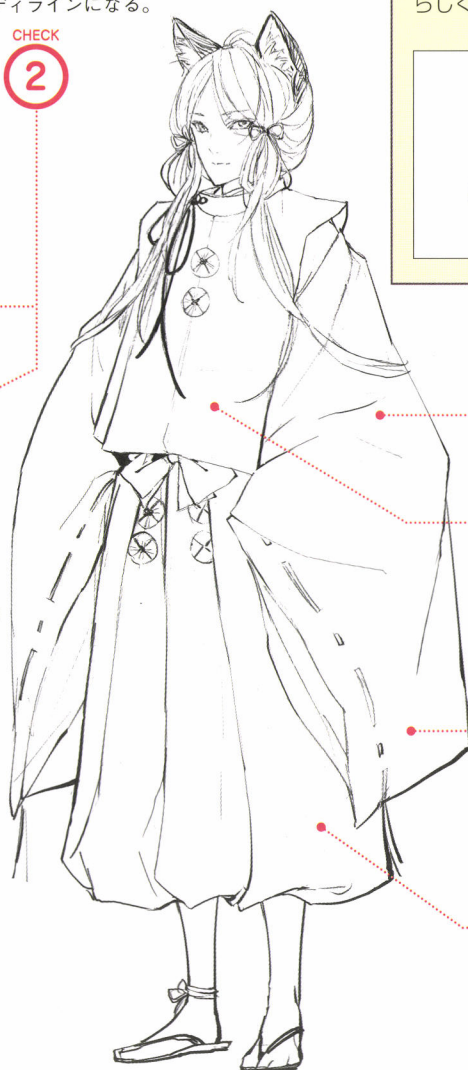
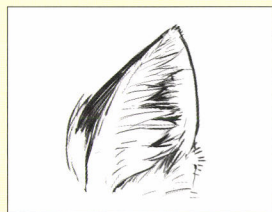
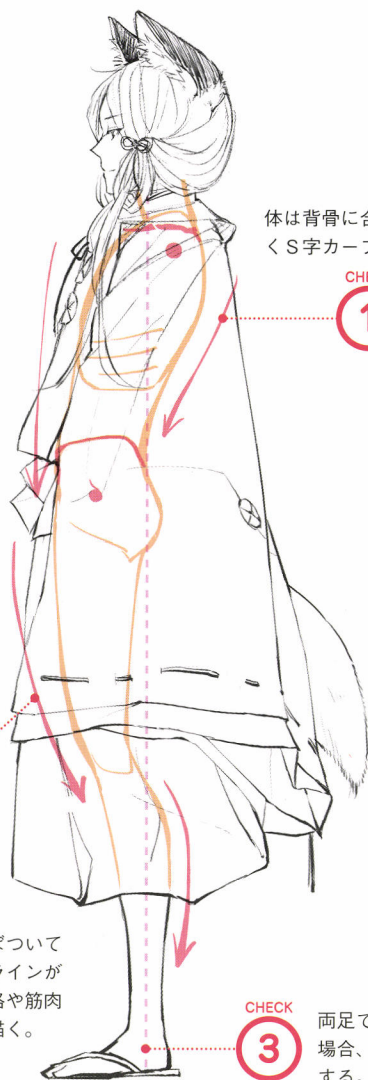
CHECK 5
大腿四頭筋は、骨盤のこの位置から始まる。

CHECK 6
太ももの筋肉は複雑だが、内側広筋の凸と、縫工筋の凹がポイント。

CHECK 7
大腿筋膜張筋（および腸脛靭帯）と縫工筋が、左右から大腿四頭筋を挟んでいる。

太ももの筋肉（左脚）

内側広筋、大腿直筋、外側広筋と表面からは見えない中間広筋と合わせて、「大腿四頭筋」と呼びます。

キツネ耳

キツネは古来から人を化かすと信じられていたり、神聖な存在であったりして、独特のキャラクター性を持っています。ここではキツネならではのしぐさをもとに、人間の筋肉や骨格がどうなっているかを見ていきましょう。

横向きの場合、袴の広がりを意識して描きましょう。

体は背骨に合わせて大きくS字カーブを描く。

CHECK ①

CHECK ②

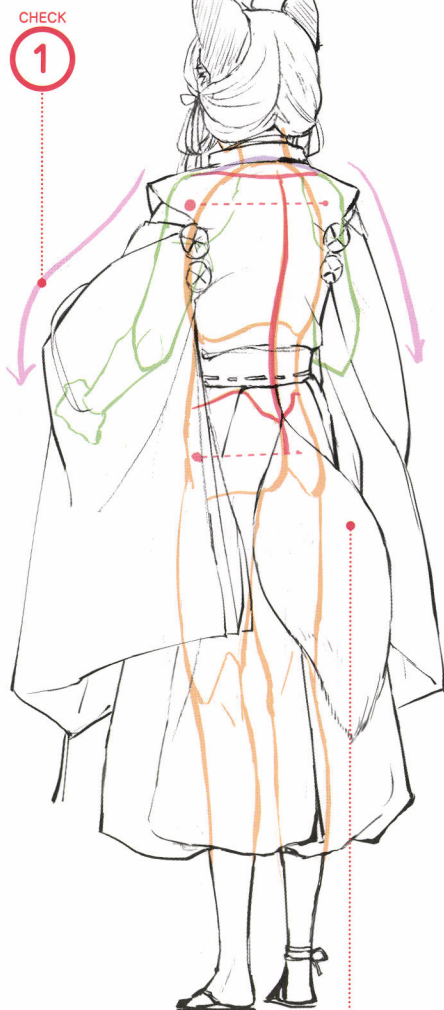
袴は下膨れにだぼついているが、ボディラインが見えなくても骨格や筋肉をイメージして描く。

CHECK ③

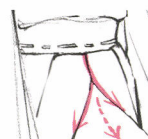
両足でしっかり立っている場合、足は頭の真下に位置する。

背面

後ろ向きの場合にはしっぽと袴の関係も意識して描きましょう。

着物の袖は体の形に沿わずに、ハの字に広がる。

CHECK ①

CHECK ②

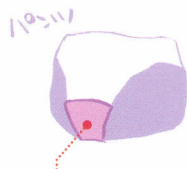
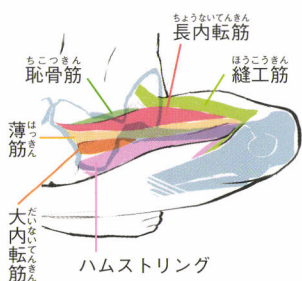
しっぽの生えている位置に注意。袴の中心の襞に穴を開けてしっぽを通すように描くと、違和感が少ない。

One Point

和服と袴の大きさの違いに注意

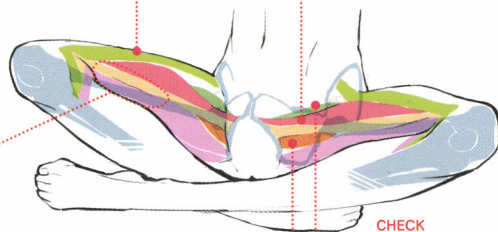
キツネは神社の白狐のイメージから、神職さんが着るような装束を着せることが多いかと思いますが、こういった装束は、よく目にする和服よりずっと大きいものです。サイズに注意して描くようにしましょう。

あぐらをかく オス

あぐらをかいているキャラクターの腰や脚周りでは、内もも にある内転筋群（ないてんきんぐん）が引っ張られ、筋肉の陰影がはっきりとわかります。

CHECK ①
足を組んだり、あぐらをかくポーズは、太ももの付け根が分かりにくい。パンツを描くと脚を通す部分が分かるので目安になる。

CHECK ②
パンツのクロッチ（骨盤の底部）。ここに内ももの筋肉（内転筋群）が張り付く。

CHECK ③
縫工筋（ほうこうきん）は、太ももの前面（大腿四頭筋）と内ももを隔てている。太ももの形に影響する。

CHECK ④
長内転筋（ちょうないてんきん）の腱が張り詰めて筋が浮く。

CHECK ⑥
薄筋（はっきん）とハムストリングの境界線が膝の裏付近で浮き出る。

CHECK ⑤
恥骨筋（ちこつきん）と大内転筋（だいないてんきん）の部分はへこんで陰になる。

One Point

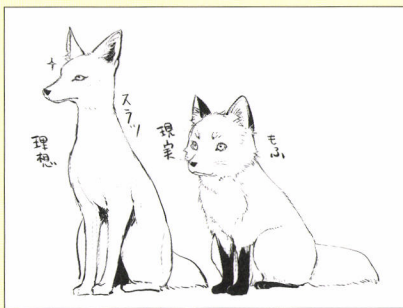
キツネのイメージ

稲荷神社の白狐は実際のキツネに比べて鋭い顔と高い頭身を持っています。お稲荷様と同一視されるダキニ天の使いが、本来はキツネではなくジャッカルなのではないか……という説もあります。確かに冬毛でまん丸になっているキツネと並べると別の動物のようにも思えますね。ケモミミ絵にする場合、どちらのイメージで描くかによって、キャラクターの見た目も性格も大きく変わってくるでしょう。

袴であぐらをかいたときは、脚の付け根から膝（ひざ）にかけて、布をひっぱったようなシワができる。

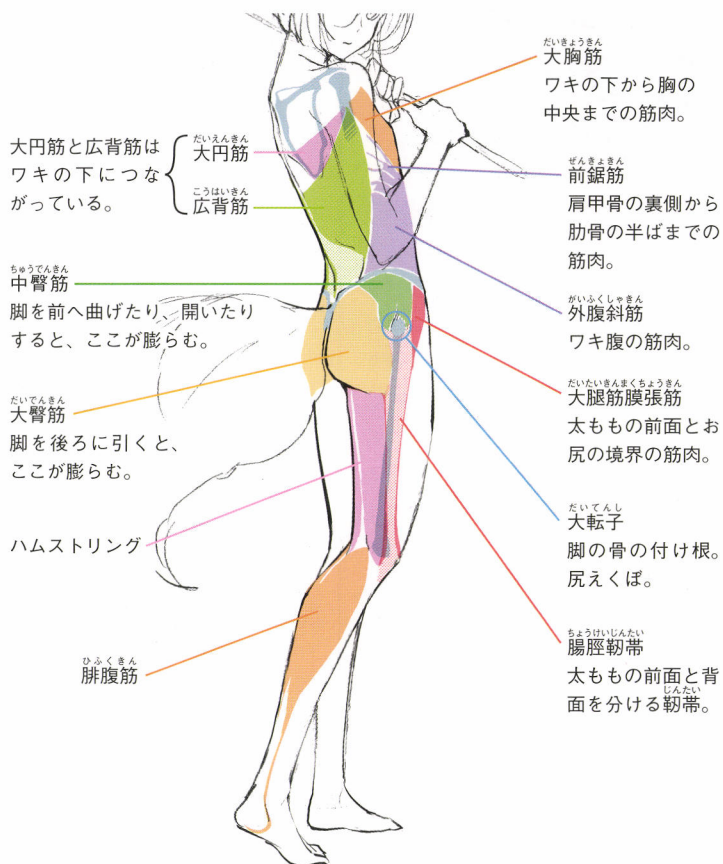
CHECK ⑦

傘を持って立つ

体の側面にある筋肉や靭帯は、お腹と背中の境界部分です。構造を覚えて、斜めアングルの体の厚みを把握しましょう。

背骨のラインが美しいS字になることを意識して描く。

CHECK ①

CHECK ② 振り返っているようなポーズの場合は、お腹がワキ腹（外腹斜筋）しか見えない。これを理解していると滑らかで細いウエストが描ける。

CHECK ③ 衣服で見えなくても、お腹のラインは滑らかに太ももへつながっていることをイメージする。

One Point

膝裏の捉え方

膝裏の筋肉は入り組んでいるが、凸凹の形がはまっているように考えるとわかりやすくなります。

側面で目立つ筋肉など

大円筋と広背筋はワキの下につながっている。
- 大円筋
- 広背筋

中臀筋
脚を前へ曲げたり、開いたりすると、ここが膨らむ。

大臀筋
脚を後ろに引くと、ここが膨らむ。

ハムストリング

腓腹筋

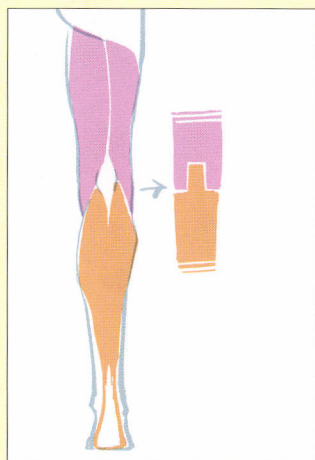
大胸筋
ワキの下から胸の中央までの筋肉。

前鋸筋
肩甲骨の裏側から肋骨の半ばまでの筋肉。

外腹斜筋
ワキ腹の筋肉。

大腿筋膜張筋
太ももの前面とお尻の境界の筋肉。

大転子
脚の骨の付け根。尻えくぼ。

腸脛靭帯
太ももの前面と背面を分ける靭帯。

首の後ろから骨盤の割れ目まで、背骨のラインがあることを忘れずに。

CHECK ①

CHECK ②

床にぴったりつけている左右の肘の傾き（肩の傾き）と、太ももと膝の傾きがおおよそ平行になる。

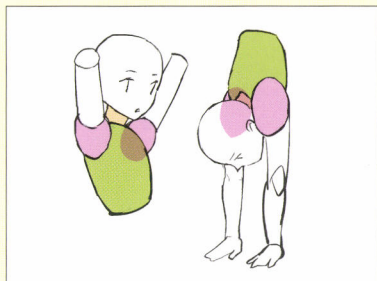
床面パース

寝そべる　オス

寝そべる様子。横になったり座った状態ではパースが重要になってきます。特に、体の接地面が多いポーズの場合、パースの狂いがわかりやすいので、注意して描きましょう。

One Point

わかりやすい形で体の構造を把握する

バンザイや逆立ちなど腕を上げるポーズは、胴体と腕をつなぐパーツとして大きな卵形の肩（三角筋と肩甲骨）を描きましょう。卵の形を意識することで、肩が大きくなりすぎたり、小さくなりすぎたりするのを防ぐことができます。また、複雑なポーズを描くと忘れがちですが、胴体には潰れた卵形の肋骨が入っていることをイメージして丸みをつけましょう。

腰を大きく曲げると、肋骨の終わるあたりにシワができる。

CHECK ③

オオカミ耳

オオカミのキャラクターを描く上で最も気をつけなければならないのは、見た目が似ている他のイヌ科の動物と、どのように違いを見せていくかということです。耳やしっぽの見た目だけでなく、人間部分の体格や性格も考慮してキャラクター作りを行いましょう。

正面 イヌとの違いを表現するために、毛髪を荒々しい感じに。体の大きい成人男性をベースにしたキャラクターです。ポイントを見てみましょう。

CHECK ① オオカミの毛並みは毛束が目立ち、ツンツンと尖ったように見える。キャラクターの髪型でもそれを再現して、あまり整っていない感じに。

CHECK ② 筋肉量のある成人男性を描くときは、骨自体を大きく描く。

CHECK ③ 肋骨を太く大きく描いて、筋肉が乗るスペースを意識的に作ってあげることが重要。肋骨に太さと高さがないと、大胸筋(だいきょうきん)と腹筋が描ききれない。

横 横向きは耳としっぽの位置、背骨のＳ字カーブを特に意識します。がっしりした骨格を描き、体にしっかりと厚みを出してあげることも忘れずに。

CHECK ① キャラクターの体の大きさを表現するために、耳を小さく描いている。実際は奥側の耳が位置的に見えにくくなるはずだが、わざと位置をずらして両耳を見せると、絵に奥行きが出る。

CHECK ② 男性の体の重心を意識すると、おへそがやや前に出るような立ち姿となる。

CHECK ③ 脚の骨の付け根（大転子(だいてんし)）を中心に尻えくぼができる。

One Point

オオカミ耳の特徴

オオカミの耳はイヌのように分厚く、キツネのように内側に長い毛が密に生えています。顔の大きさに対してやや小さく描いて、オオカミの大きさを表現するのもよいでしょう。

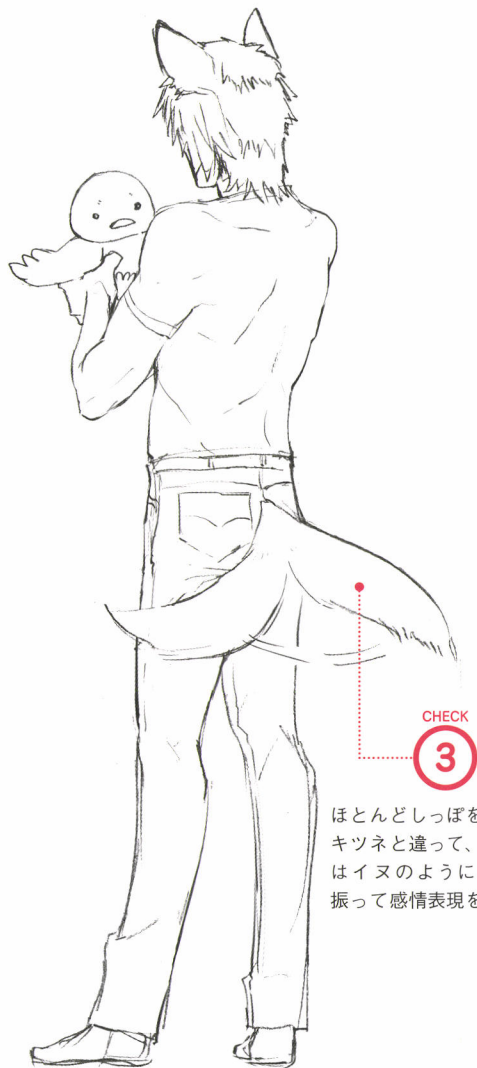
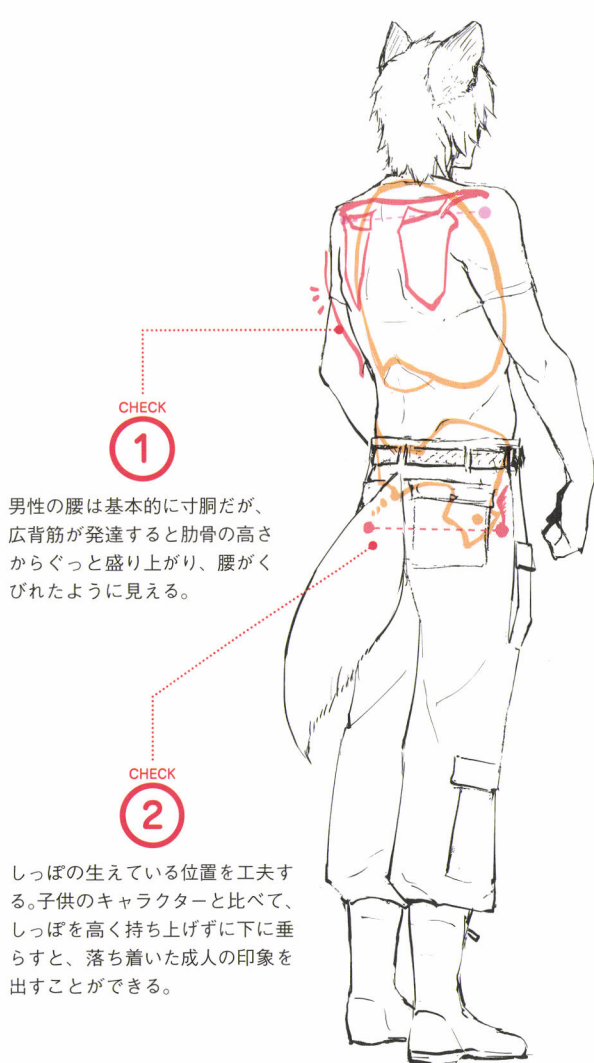
背面

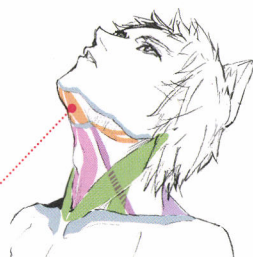
たくましい男性キャラクターの後ろ姿を格好良く描くことで、魅力的な絵が生まれます。筋肉の隆起などを意識しましょう。

CHECK ①
男性の腰は基本的に寸胴だが、広背筋が発達すると肋骨の高さからぐっと盛り上がり、腰がくびれたように見える。

CHECK ②
しっぽの生えている位置を工夫する。子供のキャラクターと比べて、しっぽを高く持ち上げずに下に垂らすと、落ち着いた成人の印象を出すことができる。

CHECK ③
ほとんどしっぽを振らないキツネと違って、オオカミはイヌのようにしっぽを振って感情表現をする。

遠吠え

オオカミらしい遠吠えのポーズ。特徴的な表現なので、描く際のポイントをしっかりと押さえましょう。

CHECK ①
ここまでアゴを反らせると、アゴ裏の筋肉が緊張して、テントのように皮膚がぴんと張る。

CHECK ②
頭を後ろに倒す姿勢では耳が見えにくくなるので、きちんと主張させる。

臨戦態勢

オオカミは牙や爪といったイメージが強いため、戦闘シーンとの相性がとてもよいです。ここでは狩りや戦いに臨もうとするオオカミを題材に、前傾のポーズのポイントを見ていきましょう。

筋肉質な腕は、特に三角筋、上腕筋、腕橈骨筋と長橈側手根伸筋の入り組み方に注意して描く。

CHECK 1

CHECK 2 このくらい前傾姿勢になると頭がだいぶ下がり、首は眉間の辺りに位置する。

CHECK 3 僧帽筋が大きく盛り上がり、その両脇に肩甲骨に張り付いた筋肉と三角筋が続く。

CHECK 4 上腕筋は上腕二頭筋と上腕三頭筋の間に挟まれている。目立たない筋肉だが、二の腕を描くときに意識すると、肩と前腕の間を自然につないで描ける。

CHECK 5 腕橈骨筋と長橈側手根伸筋は腕で一番目立つ筋肉。

CHECK 6 すねの筋肉は、外側の方が高い位置で膨らむ。

CHECK 7 アオリや俯瞰のアングルでは、胸やお腹の筋肉を横の線だけで表現でき、山脈のように見える。

CHECK 8 女性のようにウエストがくびれないので、ズボンやパンツはワキ腹の筋肉の下、骨盤でひっかけて履く。

CHECK 9 太ももの筋肉の断面の形状を意識する。

ウサギ耳

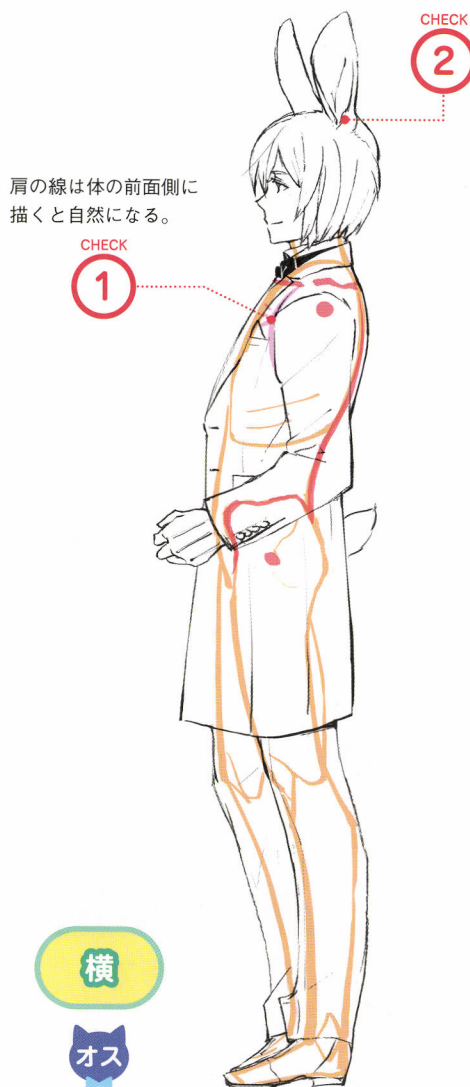
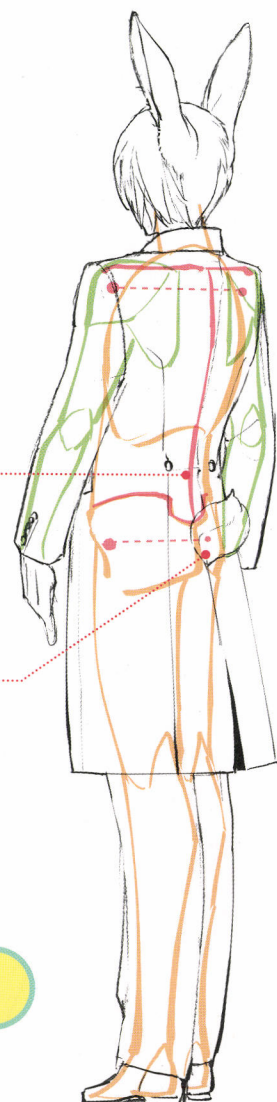
ウサギは物静かでおとなしいイメージがある反面、活発に飛び跳ねたりもする動物です。題材としても人気が高く、さまざまな場面と相性がよいので、人体の基本を押さえつつ魅力的なキャラクターを描いてみましょう。

One Point

ウサギ耳の特徴

ネコとキツネの中間くらいの厚み。耳の中に毛はほとんどなく、血管が透けてピンク色。耳殻（じかく）は後頭部につながっていて、ロールするようにすぼまっています。

CHECK ②
耳は根もとが外向きであることに注意する。たとえ耳を前方に向けていても、バニーガールのカチューシャのように全体が真正面を向くことはない。耳全体が根もとから回転するように真正面を向くのではなく、ひねるような形。

肩の線は体の前面側に描くと自然になる。
CHECK ①

CHECK ①
かっちりした服装は体のラインがわかりにくい。背骨の向きから、体の各パーツの位置を決めていくことが重要。

CHECK ②
丈の長いフロックコートのような服は、ズボンとコートの両方を貫通させなければならないので、しっぽの位置が取りにくい。服の下の体をしっかり意識して、しっぽの位置を決める。

横
オス

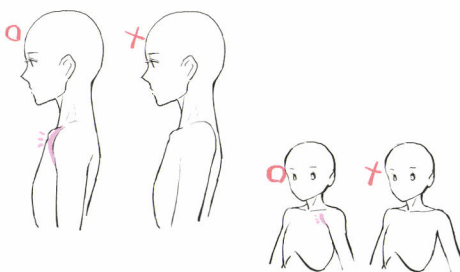
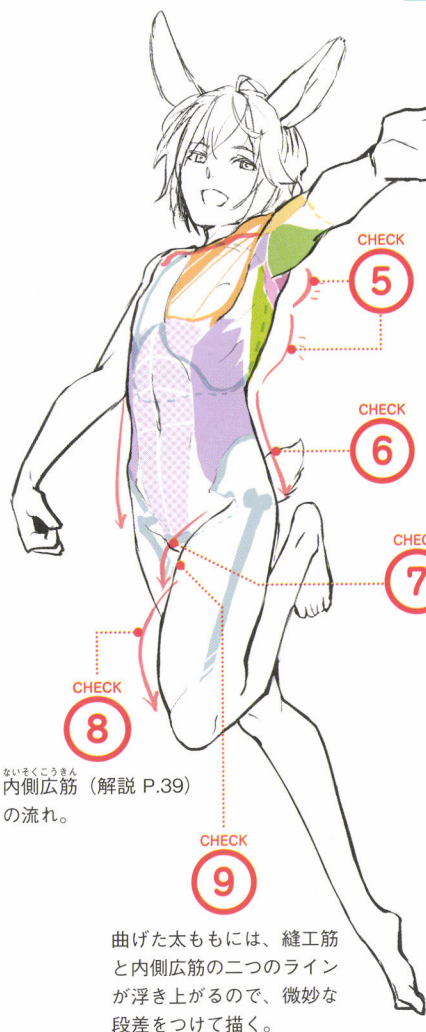
背面
オス

ニュートラルな状態のウサギの耳は外側を向いているので、横向きになると耳の内側が正面になります。ディテールを意識しましょう。

後ろ向きの絵は耳としっぽのつき方に注意。描きたい絵や世界観によって、動物部分と人間部分のすり合わせを行っておきましょう。

One Point

自然に見える肩の位置

どのアングルを描く場合でも意識したいポイントですが、人間の肩は体の前面側に少し入り込んでいるので、肩の線を胸のあたりに描くと自然な姿勢に見えます。斜めのアングルのときは、胸の横に肩の肉（三角筋）の線を描いて、手前の肩を顔に少し近づけると、自然な肩幅になります。

飛び跳ねるのは最もウサギらしいアクションのひとつといえます。不自然にならないよう、きちんとした体の動きのポイントを押さえておきましょう。

CHECK 1
前に突き出した腕を写実的に描きすぎるとキャラクターの魅力が減ってしまう。漫画的な表現の「うまい絵」は見る人にとってわかりやすいことが重要なので、適度にデフォルメをするとよい。

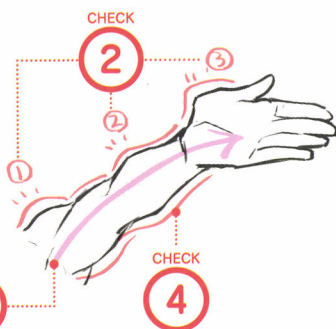
CHECK 5
肋骨と広背筋がなだらかにカーブを描いており、肩甲骨に張り付いている筋肉（大円筋と小円筋）のある部分が少し盛り上がっている。

CHECK 6
肋骨と骨盤の間のスペースが女性より狭く、ワキ腹の筋肉（外腹斜筋）が厚めの男性は、くびれをあまり描かない。

CHECK 7
縫工筋（解説 P.39）の流れ。

CHECK 8
内側広筋（解説 P.39）の流れ。

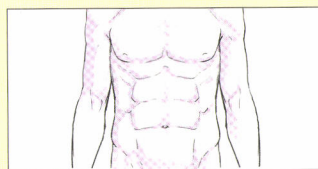
CHECK 9
曲げた太ももには、縫工筋と内側広筋の二つのラインが浮き上がるので、微妙な段差をつけて描く。

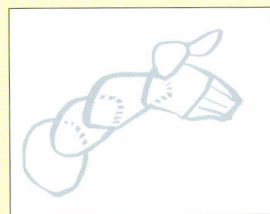
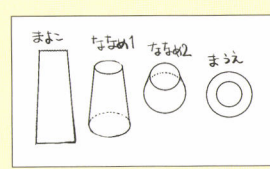
肩から手のひらにかけて、筋肉の凹凸を少し極端に描く。肩、肘周辺、親指の付け根の3つをそれぞれ強調して、関節を目立たせる。

CHECK 2

CHECK 3
真っすぐ腕を突き出すのでなく、少し腕をしならせて描く。

CHECK 4
裏側の凹凸はひかえめにする。

One Point
男性の胴体のコツ

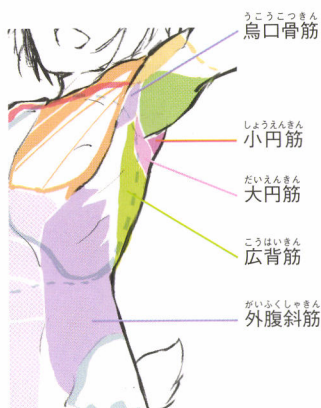
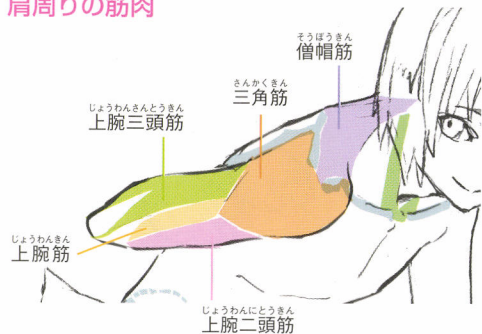
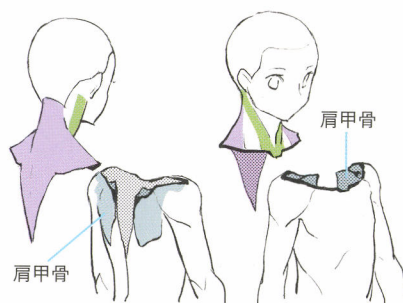
肋骨からお尻までをストンと細く寸胴にすると、少年的な体型に見えます。腹筋は縦の線だけで描写し、あまり割れていない方がしなやかな印象になります。

逆にどっしりとした筋肉質の体型の場合は、腹筋の縦の線を省いて横の線をはっきりと描きましょう。

One Point
腕を図形で捉えよう

肩や腕は楕円を連ねたようなアタリをとって描きましょう。

腕は円筒ですが、見る角度によってはゆがんだ楕円に見えます。

ワキ周りの筋肉

おじぎをする

オス

おとなしいウサギのイメージから、まじめで行儀のよいキャラクター性を感じる人も多いのではないでしょうか。ここでは丁寧におじぎをしている場面を題材に、体の構造を見ていきましょう。

CHECK 1

僧帽筋は鎖骨の端にくっついている。腕を前に出したときなどには、肩に引っ張られて浮き出る。

CHECK 2

僧帽筋から三角筋が滑らかにつながる線を描く。

CHECK 3

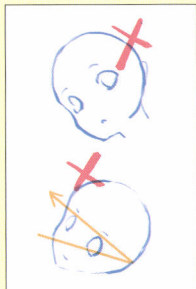
三角筋は、上腕筋の位置へ潜り込むように合流する。上腕筋は、上腕二頭筋と上腕三頭筋の間に挟まれている。

肩周りの筋肉

僧帽筋が覆っている領域のイメージ

One Point

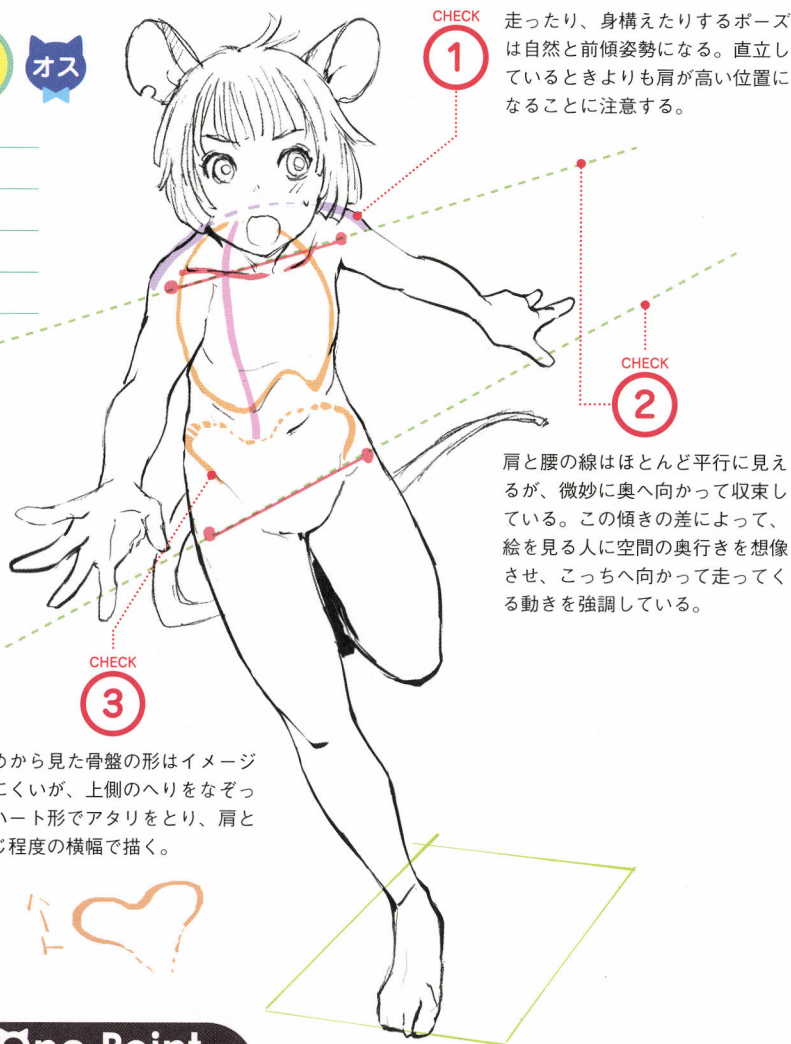
首をかしげたポーズの注意点

通常、大きく首を傾けるとアゴの下が見えますが、この絵のような場合は座ったキャラクターを俯瞰気味に見下ろすアングルなので、アゴの下が見えないように注意しましょう。
また、あまり極端にパースから外れて首を傾けてしまうと、筋肉や骨を無視したような角度になってしまうので、注意しましょう。

ネズミ耳

ネズミは人間の生活と密接な関係を持ち、ネズミをモチーフとしたキャラクターもたくさんいます。同じような動物のリスと比べると耳は大きくて丸く、特徴的な形をしているのでケモミミ絵との相性もよいです。

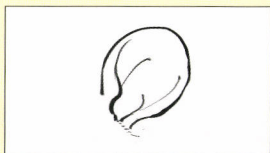
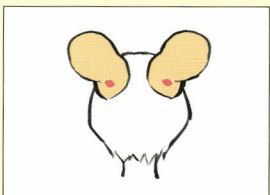
こちらに向かって走る

オス

小さなネズミのキャラクターが、慌てて走っているような場面。奥行きを意識すると躍動感のある絵になります。

CHECK ① 走ったり、身構えたりするポーズは自然と前傾姿勢になる。直立しているときよりも肩が高い位置になることに注意する。

CHECK ② 肩と腰の線はほとんど平行に見えるが、微妙に奥へ向かって収束している。この傾きの差によって、絵を見る人に空間の奥行きを想像させ、こっちへ向かって走ってくる動きを強調している。

CHECK ③ 斜めから見た骨盤の形はイメージしにくいが、上側のへりをなぞったハート形でアタリをとり、肩と同じ程度の横幅で描く。

One Point ネズミ耳の特徴

ネズミの耳はとても薄い構造になっています。イヌやネコなどと比べてあまり毛が目立たず、特にハツカネズミのような小さな種類は耳の裏側に産毛が生えている程度です。

耳の生え方はウサギと似ていて、後頭部から生えているように描きます。

One Point デフォルメしやすいネズミ

ネズミはデフォルメと非常に相性がよいです。デフォルメした絵をあまりリアルに描き分ける必要はないかもしれませんが、参考までにオスとメスの特徴の違いを紹介しておきます。

オスはメスに比べておなかの中心がまん丸に膨れる。

メスは下腹と脚の境界が目立たず、ふっくらと垂れた体型。

ヒツジ耳

ヒツジはウサギによく似た長めの耳に加えて、角や毛などの身体的特徴が多く、絵の題材にしやすい動物です。また、古来より神様に近い動物ともされてきました。

半人半獣

ここでは完全に擬人化せずに、半身がヒツジのキャラクターの描き方を見ていきます。ギリシャ神話のパーンや、キリスト教が描いた悪魔のイメージと重なるので、怪しい魅力があります。服を着ていない分だけ簡単になる部分もありますが、逆に意識しなければならない点も増えるので注意しましょう。

CHECK 1
腰からお尻までは、ヒツジの体そのものを描くのではなく、人間の体にヒツジの毛が生えたようなイメージで描くとよい。

CHECK 2
太ももは人間よりも筋肉量が多いことを意識して描く。緑で描いた人間サイズと比べてひと回り大きいくらい。

CHECK 3
人間の体でいうとかかとにあたる部分。歩くときに、この部分が地面につくことはない。擬人化した絵でも意識してみると、蹄（ひづめ）が脚の指と対応した部位であることが理解できる。

One Point

ヒツジらしい目の描き方

ヒツジはウマやウシと同様にまつげが濃いです。瞳孔をやや横長に描くと、ヒツジ独特の、焦点が合っていない吸い込まれそうな目になります。

One Point

ヒツジ耳の特徴

ヒツジの耳はウサギの耳と形も位置もよく似ていますが、ウサギのように上へ立てることはないため、擬人化したときは人間の耳と同じ位置から生やしてもよいでしょう。角がない種類のヒツジは、この耳を目立たせてヒツジらしさを出しましょう。

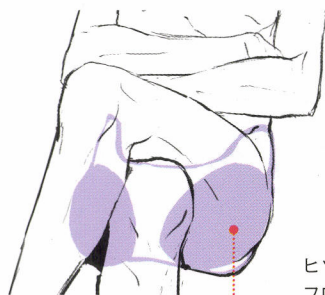
足を組んで座る

ヒツジの体毛からのイメージで、アフロヘアーの男性に擬人化した絵です。アフロヘアーは60～70年代のソウルミュージックと密接な関係があり、現代でもミュージシャンやシンガーの髪型というイメージがあります。力強くオシャレな絵のモチーフにおすすめです。

CHECK 1
足を組んだポーズは、まず腰の部分にパンツのような形を描いて、脚の付け根の位置をおおよそ把握する。お尻が下に長くなりがちなので、パンツの縦の幅より長くならないように注意する。

CHECK 2
脚の付け根から細長い楕円を描いて、上側の脚の太ももの位置を決める。

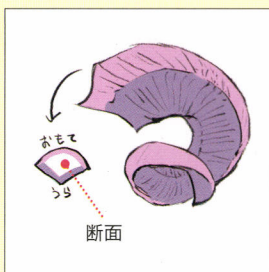
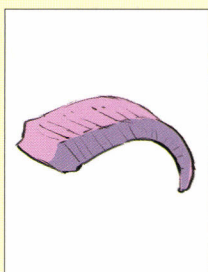
CHECK 3
上の膝を描き入れたら、近い位置にそろえるようにして下の脚の膝を描く。

CHECK 4
膝を違和感なくそろえて描くことができれば、下の脚の太ももは、どんなに短くても問題ない。

CHECK 5
ヒツジの体毛をイメージしたアフロヘアー。特徴に沿ったデフォルメをすることは、わかりやすさを得られるとともに、キャラクターの雰囲気づくりにも役立つ。

CHECK 6
スーツのズボンは、立ったときに丁度よい長さになるように仕立てるので、座ると裾が持ち上がって靴下が見える。

One Point

ヒツジの角

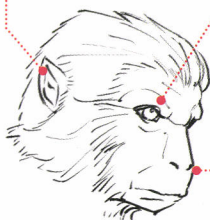
角は表面と裏面があることをきちんとイメージします。この意識がちゃんとできていると、アンモナイト状にねじれた形も描きやすくなります。

ヒツジの角の形は種類によってさまざまで、シカのようにオスだから角があるわけではなく、オスとメス両方に角がある種類や、メスにしかない種類も存在します。

サル耳

サルはほとんど人間と変わらないため、小さな特徴を大げさに描くことで表現します。人間ではなくサルの絵であると区別できるように、しっかりポイントを押さえましょう。

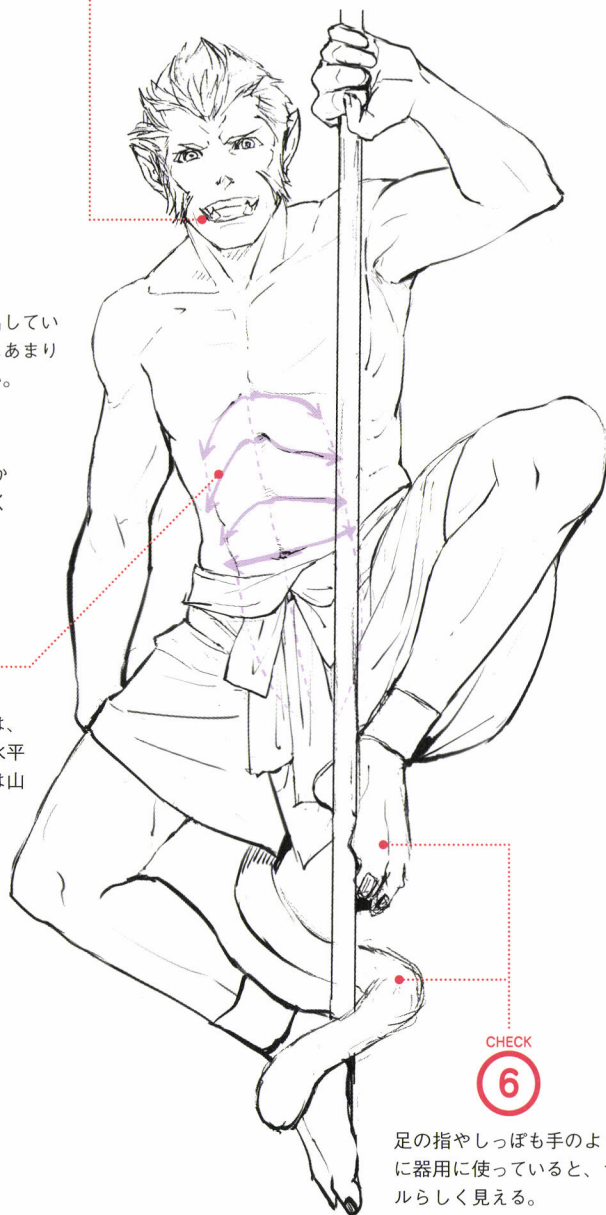
ポールに登る

身軽なサルらしく、棒状の物にスイスイ登っていくイメージの絵です。ポールをつかむ手足の指の形だけでなく、表情などにも気を使って描いてみましょう。

CHECK 1
牙を獣っぽいギザギザした描写にする。

CHECK 2
耳は人間と比べると少し高い位置にある。

CHECK 3
目の上の骨がせり出していて彫りが深い。眉はあまりはっきりと描かない。

CHECK 4
鼻筋をあまり詳細に描かずに、鼻の穴だけを描くと獣らしさが出る。

CHECK 5
腹直筋（ふくちょくきん）の横方向の割れ方は、おへその高さのものだけ水平に近い線で、それより上は山のように膨らむ。

CHECK 6
足の指やしっぽも手のように器用に使っていると、サルらしく見える。

One Point

サル耳の特徴

サルの耳の形はほとんど人間と変わりません。ニホンザルのように先端を少し尖らせると違いが表現できます。

トラ耳

シマシマ模様が印象的なトラは、絵的にも映え、人気の高い動物です。ネコと似た体の構造をしています。ここでは、トラの力強さを活かしたキャラクター作りを見ていきましょう。

背中を丸める

オス

背中を丸めていつでも動き出せる姿勢。トラはネコ科でも最大級の肉食動物なので、姿勢にも風格が出るよう意識しましょう。

CHECK 1 棘下筋と小円筋は、腕の骨へ肩側からつながる。

CHECK 2 大円筋と広背筋は上腕三頭筋の下へ潜り込み、ワキの下から腕の骨へつながる。

CHECK 3 腕を体の前へ垂らしたり、突き出したりすると、ワキ腹の上部に広背筋の陰影が浮かぶ。

CHECK 4 脚を体の前へ曲げると、中臀筋が膨らむ。大臀筋は伸びて横側がへこむ。

肩、背中周りの筋肉

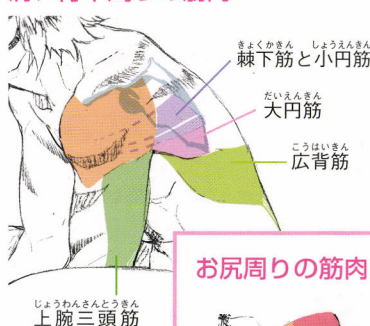
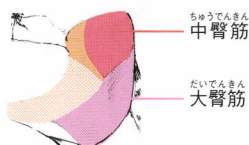
お尻周りの筋肉

髪や顔、体にもシマシマ模様を描くと、トラらしさが強調される。

CHECK 5

CHECK 6 トラはネコ科だが、瞳孔は縦長には細まらない。明るいところでは小さな丸になる。

CHECK 7 手や足を2割増しほど大きく描いて、力強さを印象づける。

CHECK 8 特徴的なしっぽ。最もトラらしいパーツになるので、丁寧に描きこむ。

One Point

トラ耳の特徴

トラの耳はネコのように薄く、中にうっすらと白い毛が生えています。外側は真っ黒で白い目玉模様（虎耳状斑（解説 P.114））があります。外側が黒いので、耳の内側が透けて見えたりはしません。耳の中の白い毛は、キツネやオオカミのように長く密に生えています。

ウシ耳

ウシは、乳牛や闘牛などイメージの膨らませやすい動物です。女性の場合は、乳牛のイメージから胸の大きさを強調したキャラクターの絵、男性の場合は、闘牛のイメージから強く迫力のあるキャラクターの絵が多く見られます。

グラビアアイドルのようなポージング

メス

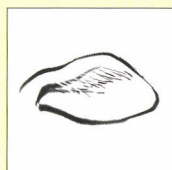
雑誌のグラビアページを飾るような蠱惑(こわく)的なポーズです。カウガール風のファッションをイメージして描いています。

CHECK 1
ウシはオス、メス関係なく角がある。角の無いウシは、除角されたか、品種改良されている。

CHECK 2
俯瞰(ふかん)のアングルなので、胸が放射状に広がっていることや、上から見た骨盤の丸みに注意する。

One Point

ウシ耳の特徴

ウシの耳はウサギの耳を幅広にして、耳の内側にも毛を生やしたような感じをイメージしましょう。

CHECK 3
盛り上がった胸を左右から寄せることで、谷間ができる。

CHECK 4
コルセットのような固い衣類や、水着やブラジャーのように紐で胸を吊り上げる衣類を着ると、バストの上部が丸く膨らむ。

CHECK 5
ムチのようにして使えるしっぽ。少しくねらせたようなアクションをつけて、ポーズのイメージと合わせる。

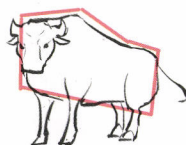
One Point

大きな胸の構造

バストは大胸筋(だいきょうきん)の外側、左右の斜め下に飛び出すように付いています。服や下着で締め付けないと、谷間がはっきり見えることはありません。

CHECK ① オレンジの点線で示した、ゆるやかなパース線を補助線として利用し、左右の目、両肩、腰、両膝、つま先、かかとをパースに沿わせて描く。

CHECK ② 耳は角のすぐ下から生やすと、ウシらしくなる。

オスのウシの角張ったフォルムをイメージして、上半身は大きく硬そうな筋肉を、太ももは弧を描いて太くするとそれらしくなる。

CHECK ③

CHECK ④ 真っすぐに見える手首も、ほんの少しカーブをつけたほうが自然な感じになる。

CHECK ⑤ 太ももを太く、膝から下をスリムに描くと、ウシの脚のイメージに近づく。

A

B

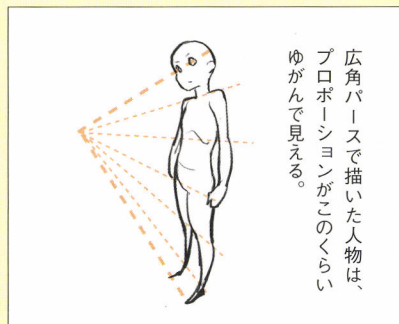
どしっと構えて立つ　オス

数あるウシの種類の中でも、バイソンをイメージしたような、角ばったイメージの男性キャラクター。ウシらしい迫力のある絵にするために、パースに気を使っています。斜めに立ったキャラクターの絵は難しく、上半身と下半身のパースが合わなくなってしまうこともあるので注意しましょう。

One Point

パース線の引き方

パース線は「左右の目を結ぶ」線（左図A）と、「左右のつま先（かかと）を結ぶ」線（左図B）を参照して引きましょう。

このとき、両方の線が交わる角度が20～30度くらいになるように線を引きます。90度近い大きな角度で交わっている場合（下図）は、極端な広角パースなので、普通の立ち絵には向きません。

一般的に「全景を見せる説明的な絵」は広角パース、「臨場感のある絵」は望遠パースで描くべきだといわれています。

望遠パースは、遠くにある物がとても近く見え、背景は細かい部分が見えなくなるため、画面の中の主役に意識が向きやすいとされています（例外として、少年漫画のバトルシーンなどは、一部分だけを広角パースで描く「嘘パース」が使われていることもあります）。広角パースは、顔やプロポーションがゆがんでデフォルメされるため、キャラクターを美しく見せることに重点を置く場合は望遠パースを用います。パースを描き慣れていない人は、望遠パースで捉えた人物に広角パースの背景を合わせてしまうので、「パースは正しく描いているのに背景から人物が浮く」などということが起きてしまいます。

幻想生物

ケモミミを持った人間は実際には存在しませんが、これまでに紹介してきたケモミミキャラクターたちは実在する動物をもとにしたもの。ここでは、ドラゴンや妖精、エルフといった、実在しない幻想の世界の生き物たちを題材にしたキャラクターを紹介していきます。

ファンタジー作品でしばしば登場するドラゴン。トカゲのような体にコウモリの翼を合わせたような架空の生物です。

CHECK ① 目はあまり白目部分を強調しない。こうすることで考えの読めない、得体の知れない感じが出る。

CHECK ② しっぽは恐竜のものに近いイメージで。この絵ではステゴサウルスを意識した。

CHECK ③ 角はヤギのようなイメージ。西洋の悪魔に近い。

CHECK ④ 哺乳類ではないので、バストはあえて小さめに描くのもよい。

CHECK ⑤ 角、耳、翼、しっぽだけでは悪魔と区別がつかないので、爬虫類のような鱗を描いて特徴を出す。

One Point
ドラゴンの耳

耳は角とエラに一体化させたような形。耳の穴はトカゲの耳を参考にしています。

CHECK ⑥ 翼は肩甲骨から生えているように描くと、収まりがよい。形はコウモリを意識。

One Point
ドラゴンの爪

腕ないし爪の形は西洋甲冑のガントレット（籠手）をモデルにして描きこんでいます。

ワイバーンは鳥と爬虫類を組み合わせたような見た目の生き物です。イギリスでは四つ足のドラゴンと区別して、二つ足で前脚が翼になっているドラゴンをワイバーンと呼び、紋章などに用いたりもします。

CHECK 4 ピンクの線は胸が一番高く盛り上がっているラインのアタリ。

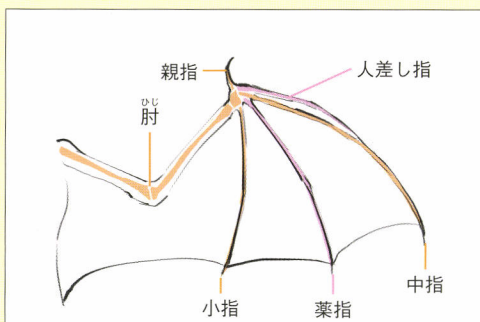
CHECK 1 翼の動きは、気流の流れを想像させる、流水文(りゅうすいもん)のような線を意識して描く。

CHECK 2 鎖骨と胸の位置が高くなり、アゴのすぐ下にあることに注意する。

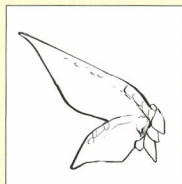
CHECK 3 大きくのけ反って、上半身がアオリのアングルになっているので、肋骨が縦方向に潰れて見える。

CHECK 5 足の形は猛禽類(もうきんるい)をモデルに描く。

ドラゴンの翼

ドラゴンの翼はコウモリの羽を参考に描いてみましょう。人間でいう手の指が翼の骨になっています。

One Point

ワイバーンの耳

鳥とドラゴンの特徴を混ぜて、角と鳥のトサカを足したような耳にしています。神話や物語に出てくる不思議な生物の体のパーツは、実際の動物を組み合わせて考えられていることがほとんどです。

シーサーペント

こちらは海のドラゴンともいうべき、シーサーペント風に。東洋の龍のように水と関係が深く、長い胴体を持つイメージがあります。擬人化する場合は、ラミア（半人半蛇）や人魚に見えないように工夫しましょう。水に棲む恐竜のモササウルスやウミイグアナのパーツを盛り込むとそれらしくなります。

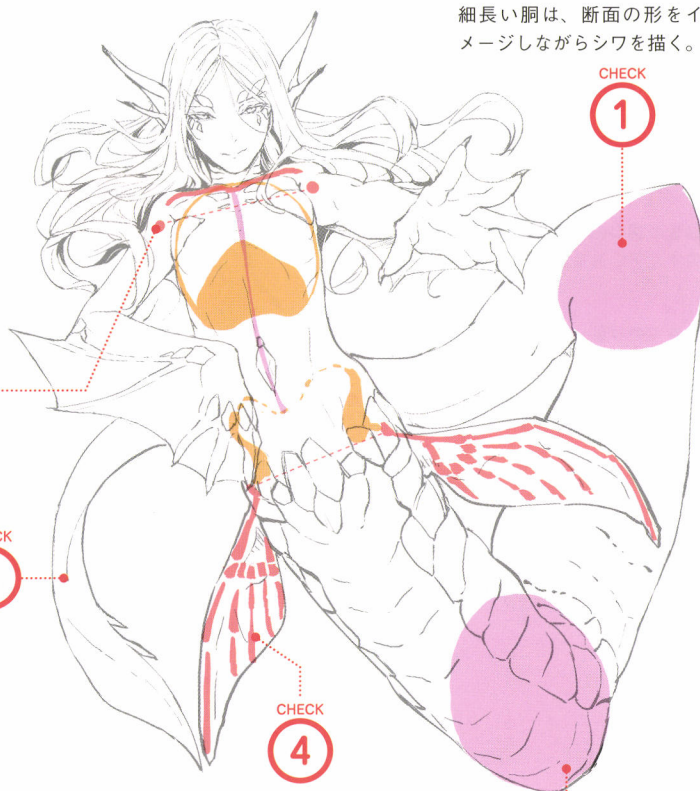
One Point

シーサーペントの耳

ウミイグアナのトサカとヒレを合成したような耳にしています。水かきのような膜があるのもポイントです。

CHECK ① 細長い胴は、断面の形をイメージしながらシワを描く。

CHECK ② 架空の生物とはいえ、腕の付け根はきちんと意識する。

CHECK ③ しっぽの形はモササウルスのものを参考に描く。モササウルスとは、イルカとワニを足したような古生物。

CHECK ④ ヒレ。こちらもモササウルスのヒレの形を参考にしている。人間の骨盤（足の付け根）からヒレの骨が伸びているように描くと、架空の生物にリアリティが生まれる。

CHECK ⑤ 上半身が人間なので、しっぽを曲げたり、とぐろを巻いたりさせるアクションは本来の膝の位置より先で行う方が、自然な印象になる。

One Point

爬虫類の鱗

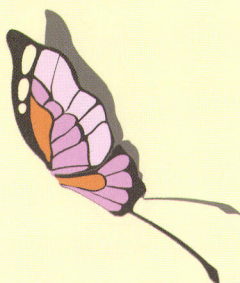
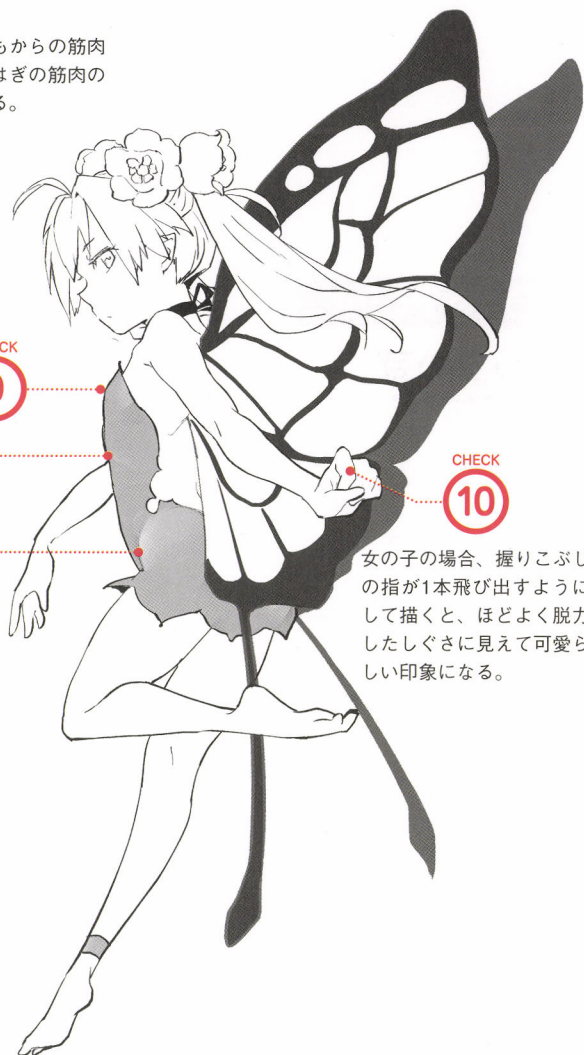
鱗は細かいものをびっしりとは描かずに、大きなものを要所要所にだけ貼り付けるような手法を取ります。見栄えもよく、作業時間の短縮にもつながります。

妖精 メス

フェアリーと呼ばれるタイプの妖精です。広くは火の玉や動物の姿の者も含まれますが、ここでは最もメジャーな、虫の羽を持った小人の姿をした絵で紹介します。

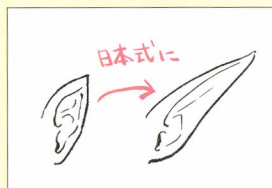
One Point

妖精の羽

妖精の羽は、チョウやトンボなどの羽虫を参考に描きます。虫の羽の模様は複雑ですが、基本的なパターンを知って利用しましょう。

オレンジで描いた細長いパーツがまずあり、その周りを囲んで花びらが広がるように濃いピンクで示した部分の模様を描く。大きい方の羽は、さらにもうひと回り花びらを広げるように、薄いピンク部分の模様を描き加える。

抜刀するエルフ

オス

エルフはファンタジー世界にしばしば登場する森の住人です。見た目は普通の人間とあまり変わらないので、特徴的な耳の形を強調したり、エルフの持つ独特の文化を装飾品や服装で描写したりして、人間との違いを出していきましょう。

One Point

エルフの耳

現代のファンタジー作品に登場するエルフの耳は「笹耳」とも呼ばれる長いものと、先端が少し尖っているだけの短いものに大別されます。短いエルフ耳の歴史は古く、北欧神話をベースに80年程前に創作されました。長い笹耳は日本的なアレンジともいえます。

ひそな

ネコ耳

爪研ぎ、毛づくろいといった行動や、気まぐれ、孤独を好むといった性格は、ネコ耳のキャラクターを描くときに活かすことができます。こういった実際のネコの特徴を踏まえつつ、描くときのポイントを見ていきましょう。

ネコのキャラクターを正面から見た絵です。描くときのポイントを見てみましょう。

CHECK ① ネコの耳は大きめで、耳の端は輪郭に沿って描くとよい。

CHECK ② 目は大きく、ツリ目気味で、瞳孔が縦に長い。

CHECK ③ 少し眠そうな表情は、1日の大半を寝て過ごすネコにぴったり。

CHECK ④ 長いしっぽは筒状。種類によっては短いものもいる。

CHECK ⑤ 特徴的な鋭い爪は少し内側にカーブしている。自在に出し入れできるのも特徴。

CHECK ⑥ 手足はあまり筋肉を目立たせず、しなやかさを強調して描くとネコらしい。

One Point

毛の長さ

ネコは、毛が短いものが多いですが、ペルシャネコのように長い種類もいます。ロングヘアーなどにして種類の違いを出してみるのも面白いでしょう。

横向きのネコ。耳、しっぽの位置と人体とのバランスをしっかりとイメージしてから描きましょう。

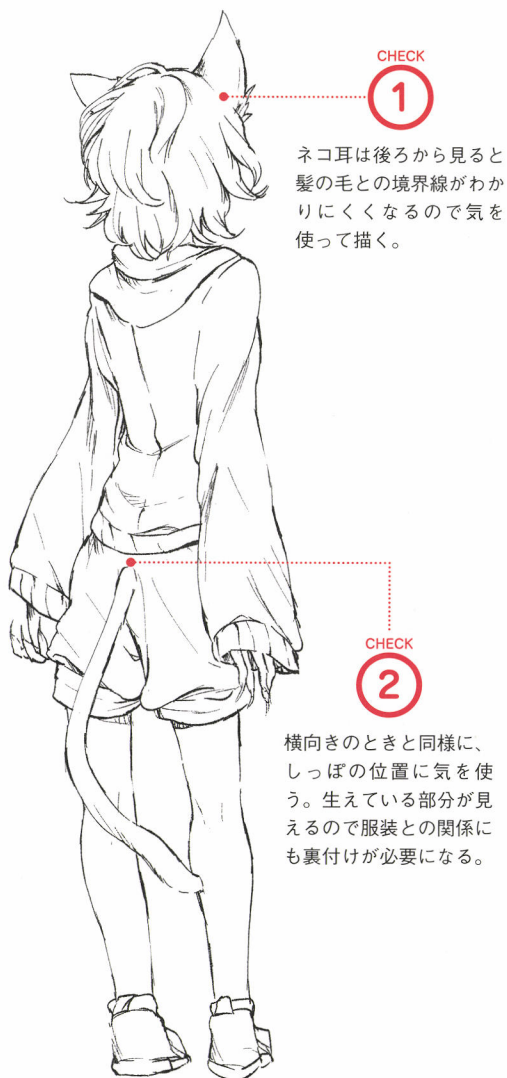
CHECK ①
横から見ると耳は前傾気味になる。どこから生えているのかきちんと意識する。

CHECK ②
目つきに注意。ツリ目のキャラクターは横を向くと表情のきつさが強調されてしまいがち。

CHECK ③
ネコの身軽さを表現するために軽くステップを踏んでいる。

後ろ向きの絵では、耳としっぽへの配慮がさらに必要になってきます。

CHECK ①
ネコ耳は後ろから見ると髪の毛との境界線がわかりにくくなるので気を使って描く。

CHECK ②
横向きのときと同様に、しっぽの位置に気を使う。生えている部分が見えるので服装との関係にも裏付けが必要になる。

One Point

暗闇で光るネコの目

ネコの網膜の裏側には、脈絡壁版と呼ばれる鏡のような組織があります。目に光が入ると、網膜に吸収されなかった光がこれによって反射されるので、ネコの目は光って見えます。

自分の体をなめる

ネコは周囲の変化に敏感でいるために、毛づくろいのために体をなめます。また、キレイ好きな動物なので水に濡れるなどのちょっとしたことでなめたり、パニックになったときにする転嫁行動のこともあります。

One Point
年老いると雑になる

年をとったネコは毛づくろいの回数が減り、だんだんと雑になっていきます。こうした生態もキャラクター設定に活かしてみると面白いでしょう。

CHECK ① 場面的に頭が下を向きがちなので、耳と頭の関係を意識して描く。

CHECK ② ネコにとって体をなめることは重要な日課。リラックスした状態なのか、一生懸命やっているのかによって、表情に差をつけるのもよい。

CHECK ③ ネコならではの行動なので、この絵では人間らしい姿勢になりすぎないように注意している。

CHECK ④ 座っている姿勢ではしっぽを意識する。生えている位置や方向に気を使う。

CHECK ⑤ 接地している手や足の位置に注意。重心の位置をしっかりと意識する。

首をかしげる　オス

ネコは実にさまざまな理由で首をかしげます。考えているときや、音を聴きとろうとしているとき、挨拶や単純に人のまねをして首をかしげることもあります。この絵では、挨拶の場面をイメージしました。

爪を研ぐ　オス

ネコが爪研ぎをするのは主に爪の鋭さを保つためですが、マーキングやリラックスのために行うこともあります。

毛を逆立てる

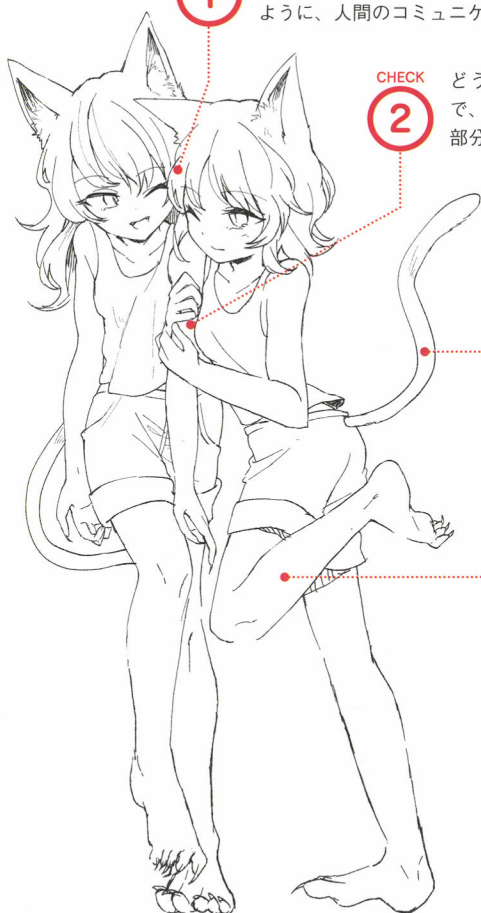
毛を逆立てるのは、相手よりも体を大きく見せようとする威嚇行動です。威嚇しているネコの特徴をしっかり押さえましょう。

One Point

耳を後ろに倒す

実際のネコが威嚇行動をとる場合は、相手の攻撃から守るために自分の耳を完全に後ろに倒しますが、絵に描く場合にこれをやってしまうと構図的な魅力が失われてしまうことも。リアルさを追求したい場面などでは意識してみましょう。

体をすり寄せる メス

仲のよい相手に対する親愛の表現です。道端で知っているネコに出会ったときなどの挨拶としても行います。

狩り オス

姿勢を低く落として、獲物に狙いを定めている場面。各部位を緊張させて、すぐにでも飛びかかる雰囲気です。

イヌ耳

イヌは種類が多いので一概に特徴を述べるのは難しいですが、元気で主人愛が強く、そして、とても賢い動物です。ここでは、実際のイヌの性格や行動を押さえつつ、絵を描くときのポイントを見ていきましょう。

イヌは犬種によって描き分けることで幅広い表現ができる動物です。ここでは番犬として有名なドーベルマンを例に描きました。

CHECK ① 耳の形は犬種によって全く違う。一般的に良く知られるドーベルマンは、縦に長い三角形のような形をしている。少し厚みがあるのが特徴。

CHECK ② 服装は人間部分にもかなり左右されてしまうが、犬種によってイメージを合わせて描くとよい。この絵では、ドーベルマンの胸の毛色の変化をベストとワイシャツの組み合わせで表現。

CHECK ③ 犬種によって人間部分の体の大きさや手足の長さなどを決めると、説得力のある絵になる。

CHECK ④ 正面からの絵では、本来短いしっぽは見えないが、わざと位置をずらして体の横からしっぽを見せている。

CHECK ⑤ 爪はネコと違って出し入れできない。人間の手の爪を伸ばすとイヌのイメージからは外れてしまうので気を使う。

One Point

本来のドーベルマン

ドーベルマンは本来、垂れ耳と長いしっぽを持った犬種です。映画などの警備犬として登場するぴんと尖った耳と短いしっぽのイメージは、子犬の頃に断耳や断尾を行った結果の姿です。最近ではこうした断耳や断尾の慣習を撤廃して、ありのままの姿を尊重しようという動きもあります。

横向きの場合は、犬種によって鼻先の長さなどを考えます。ベースが人間なのかイヌなのか、設定によっても描き方を工夫しましょう。

CHECK 1
耳のつき方に気を付ける。この絵では、髪の毛との一体感を意識して描いている。

CHECK 2
毛の長いイヌと短いイヌで、髪の毛の感じを変えるとよい。

CHECK 3
ドーベルマンは大型で鼻先の長いイヌだが、この絵では人間をベースとして、あまり鼻の高さを意識することなく描いている。

CHECK 4
しっぽの描き方に注意。位置や形によっては不自然さが出てしまう。人間部分の背骨を意識して描く。

後ろ向きの絵で重要になるのはやはりしっぽ。位置、向き、長さ、構図、アクションなど、考えなければならないことが増えるので気をつけましょう。

CHECK 1
服装としっぽの関係をしっかりイメージ。上着とズボンの間から出すか、ズボンに穴が開いているように飛び出させるか、世界観や設定をきちんと考えておくことが重要。

CHECK 2
イヌのしっぽは他の動物と比べて短いものも多いが、キャラクターの性格や体格に合わせてある程度の長さを描いてあげた方が美しい構図になる。

CHECK 3
イヌは運動能力の高い動物なので、長ズボンをはいている場合にも太ももやふくらはぎの筋肉を意識して描く。

自分のしっぽを追いかける

メス

イヌはしばしば自分のしっぽを追ってくるくる回るような動きをします。私たちからすれば可愛らしくどことなくコミカルですが、退屈なときや鬱憤を晴らしたいときの行動でもあります。

CHECK ① 腕を使わずに不自由さを表現している。

CHECK ② 目線をしっぽに向ける。場面を伝えるために、表情を工夫する。

CHECK ③ アクション性の強い場面なので髪の毛をなびかせるなどの細かい描写も重要。

CHECK ④ しっぽ自体がキャラクターの意思から独立しているような表現をすると、ポーズに自然さが生まれる。

CHECK ⑤ 状況によって追いかけ方にも差を出す。遊んでいる場合は躍動感たっぷりに、鬱憤がたまっている場合はイライラしながらうろつき回る、といった具合。

One Point

これはなんだろう

幼いイヌは自分のしっぽが体の一部だと理解していないこともあり、遊び相手がいないときなどによく追いかけています。くるくる回っているさまはとても可愛らしく、絵の題材としても適しています。

遠くを見る

冒険モノのワンシーンのような少年のキャラクター。実際のイヌも、よく遠くを見ているようなしぐさをします。常に飼い主や周囲の動向を探っているという説や、単に犬種によって望遠傾向の目を持っているためという説があります。

手をかける

イヌが飼い主やテーブルなどに手をかけたりするのにはさまざまな理由がありますが、その多くは愛情表現だといわれています。表情や姿勢に気を付けて、イヌ耳キャラクターが発する愛情を描いてあげましょう。

One Point

格下に見られている？

イヌが何かに手をかけているとき、それはかけている人やものを格下に見ているという説もあります。イヌは格付け意識の高い動物で、自分より順位が上だと判断したものには逆らいませんが、下のもののいうことは聞きません。絵の題材としては非常に面白いので取り入れてみてもよいでしょう。

かまってほしい

イヌが飼い主に対して軽くタッチしたり小さく吠えて、自分に関心を向けようとしている場面です。表情を柔らかくすることを心がけて、愛くるしさを表現しましょう。

CHECK 1
耳は興味の対象に向ける。この際、耳の先を向けてしまうと警戒しているような表現になってしまうので注意。

CHECK 2
どこかに手をかけているような手の形。爪を立てたり、攻撃的にならないように気を使う。

CHECK 3
飼い主を見上げていることがわかるように、少し上目づかいにする。

CHECK 4
小さく吠えているような場面なので、敵意を感じさせないように表情を明るくしてポジティブさを出す。

CHECK 5
牙がのぞいていると若干の険しさを感じさせるが、表情次第で活発な感じを強調することができる。

CHECK 6
しっぽは上向きにして、気分の高まりを表現。

One Point

イヌの祖先

イヌの祖先については諸説あり、オオカミが人間に飼われて徐々に変わっていった説やイヌとオオカミには共通の祖先がおり、まったく別の進化をたどった説など、さまざまです。

CHECK 1
耳が縮こまっている感じを表現。イヌは人間の4倍以上もの聴力を持っているといわれ、雷や花火など急に大きな音が鳴るものも苦手。

CHECK 2
隠れることで、飼い主がかまってくれるか試している場合もある。その場合は怯えた感じを出さずに上目づかいで媚を売る感じを出すとよい。

CHECK 3
手や足にあまりアクションをさせないことを意識。原因のわからないものが苦手なので、積極性ががくっと落ちる。

物陰に隠れる

オス

元気なイメージのあるイヌですが、急に何かに怖がって物陰に隠れてしまうこともあります。苦手なものや怖いものと対峙したときの表現として用いてみましょう。

しっぽを脚の間に入れる

メス

しっぽを巻いて脚の間に入れるのは、飼い主に激しく叱られたり、恐怖に怯えたりするときに取るポーズです。

CHECK 1
元気を失っているので、わかりやすく耳を伏せ気味にする。

表情は恐怖心たっぷりに。
CHECK 2

しっぽの生えている位置をきちんとイメージして、下半身の形を決める。脚の付け根との位置関係に気を使う。
CHECK 3

キツネ耳

キツネの見た目は、耳としっぽが非常に大きく、頬毛が広がっているのが特徴で、ネコと同じような縦長の瞳孔を持ちます。魅力的な特徴がいくつもあるので、細かいポイントに気をつけて描いていきましょう。

木に登る メス

キツネはイヌ科の中でも木に登ることが得意な珍しい動物です。キツネが木登りしているところはあまりポピュラーな場面ではないので、他の動物と間違われないようにしっかりと特徴を描きましょう。

One Point

キツネと油揚げ

「キツネといえば油揚げ」というイメージがついた理由については諸説ありますが、有名なところでは稲荷神社に祀られているお稲荷様と同一視される、ダキニ天に由来する説があります。ダキニ天はもともとインドの神様で、信奉者はネズミのフライをお供えしていました。仏教は殺生を禁じる宗教であるため、ダキニ天が仏教に取り入れられた際に、ネズミのフライが油揚げに変わったとされています。

首をすり寄せる メス

キツネの感情表現はネコと通ずるものがあり、互いにすり寄ってじゃれ合ったりして愛情を表現します。キツネ同士でも親密度の高い関係でしか見られないものなので、ケモミミ絵で使う場合も親密なキャラクター同士で用いるとよいでしょう。

CHECK 1
顔の位置が近くなるので、互いの耳や髪の毛で表情が隠れてしまわないように配慮する。

CHECK 2
実際のキツネは激しい愛情を表現するために互いにかみつき合ったりもするが、ケモミミ絵の場合は場面や設定に合った表現を用いるとよい。

CHECK 3
手のポーズに気を使う。抱き付くと途端に人間らしさが強くなる。

しっぽを抱いて寝る メス

キツネは大きなしっぽを枕のようにして眠ることもあります。

CHECK 1
すやすや寝ている表情。

CHECK 2
しっぽの生えている位置は不自然さを防ぎつつも、睡眠をとる姿勢として無理のない状態を意識する。

CHECK 3
ここでは絵として映えるように抱き枕のようにさせている。

One Point
キツネのすみか

キツネは生息している土地によってさまざまな暮らし方をしていますが、一般的には丘の斜面などに穴倉を掘って生活するとされています。通常、穴は自分で掘りますが、ときにはほかの動物の巣穴を奪い取ってしまうこともあります。

オオカミ耳

「一匹狼」という言葉があるように、オオカミには、孤独、クールなイメージを持ちますが、普通は群れで行動する動物です。オオカミの持つイメージ、野性性、実際の生態などから、さまざまな表現でオオカミのキャラクターを魅力的に描いてみましょう。

オオカミの見た目は他のイヌ科の動物ととてもよく似ていますが、細かい違いが存在します。しっかりと描き分けられるように、正面からの立ち姿を見ながらポイントを押さえていきましょう。

CHECK 1
耳の形は和犬やキツネなどの三角耳と比べると、やや丸め。

眉の部分が前面にせり出していて目元が陰るため、獰猛なイメージになる。目の開き方も左右非対称にしている。

CHECK 2

しっぽはイヌと比べて太く、大きい。キツネのようにふわふわと丸くならないように意識する。

CHECK 3

キツネとは違う印象の荒い頬毛がある。この絵では、髪の毛の襟足で表現。

CHECK 5

腕を組むことで、威圧感と相手を寄せ付けない雰囲気を強調する。

CHECK 6

CHECK 7
ややアオリ気味の構図で、威圧感を出す。

CHECK 4
女性とはいえ手足は比較的がっしりと描くことで、オオカミのワイルドさを表現できる。

One Point

一匹狼の語源

「一匹狼」という言葉のイメージが、オオカミは一匹で生活するものだという勘違いを生むこともありますが、基本的にオオカミは群れで生活する動物です。しかし、さまざまな理由で、稀に一匹で行動するオオカミもいます。このことから、皆が群れで暮らしているのに、馴染めず一人で行動しているような人のことを指して、「一匹狼」と揶揄するようになったのでしょう。

警戒する　オス

オオカミが目を細めてじっと見つめてくるときは警戒、脅しを表しています。

遠吠え　オス

オオカミらしいアクション。遠吠えは恐ろしい、物悲しい、孤独といったイメージを印象付けますが、オオカミにとっては離れたところにいる仲間とのコミュニケーションです。ここではそんな友愛を感じさせる絵にしています。

オオカミの群れはつがいを中心に形成されていて、常に群れの中での最上位のひと組が決まっています。つがいになったオオカミは親密な関係を築き、常にそばにいるようになります。つがいは通常オスとメスですが、ここでは女の子同士にしています。

One Point

群れでの階級

オオカミの群れは「パック」と呼ばれ、その中で階級を作って生活しています。最も信頼されているオスを頂点としたオスの順位と、最も信頼されているメスを頂点としたメスの順位、さらに季節によってオスメス関係のない順位が存在します。オオカミは社会的な動物で、順位の1位、つまり群れのリーダーを中心に強い団結力を見せます。

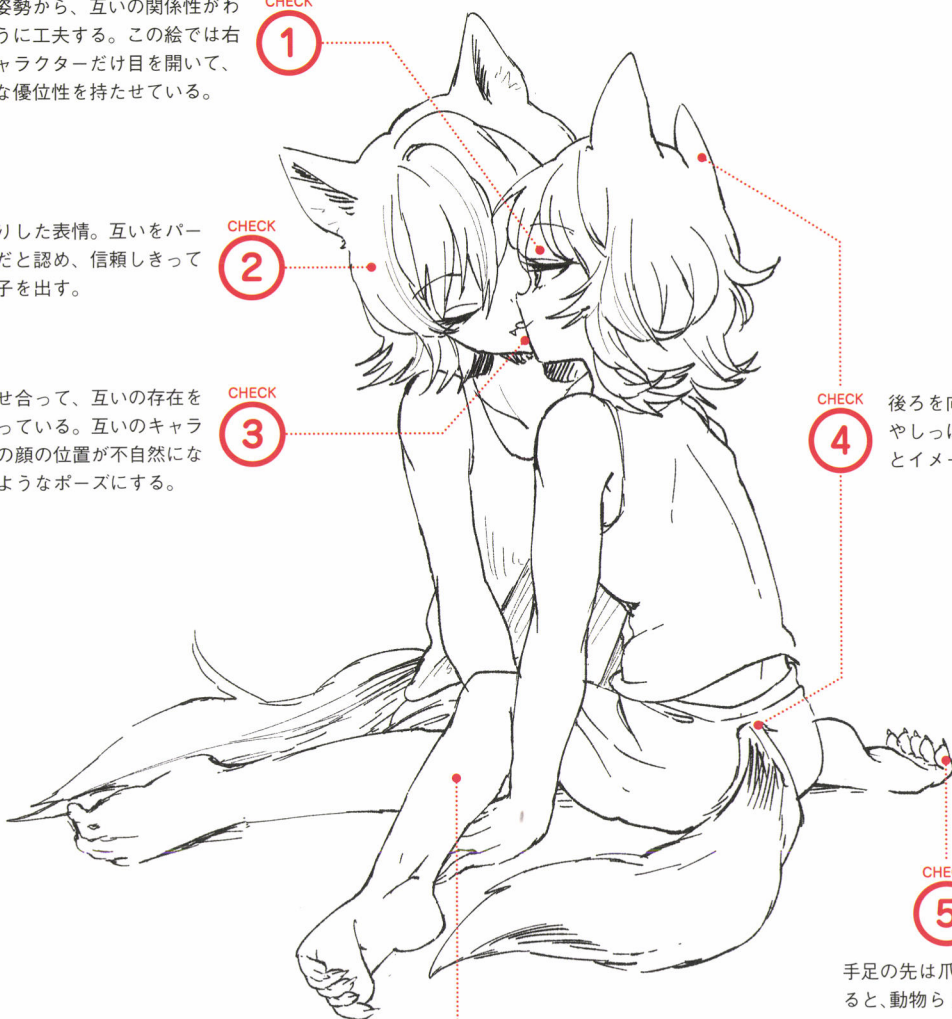
CHECK 1
表情や姿勢から、互いの関係性がわかるように工夫する。この絵では右側のキャラクターだけ目を開いて、わずかな優位性を持たせている。

CHECK 2
うっとりした表情。互いをパートナーだと認め、信頼しきっている様子を出す。

CHECK 3
頬を寄せ合って、互いの存在を感じ取っている。互いのキャラクターの顔の位置が不自然にならないようなポーズにする。

CHECK 4
後ろを向いているので、耳やしっぽのつき方をきちんとイメージする。

CHECK 5
手足の先は爪を目立たせると、動物らしさが出る。

CHECK 6
人間とオオカミとではどうしても座り方に違いがあるので、どちらがより世界観にマッチしているかを意識する。

ウサギ耳

ケモミミキャラクターの中でも代表格のひとつとして数えられるウサギ。可愛らしい見た目とアクションで人気も高く、特徴的な耳は見た目にもわかりやすいので、絵の題材としてとても適しています。

跳ねる　メス

ウサギはぴょんぴょんと跳ね回る印象の強い動物で、実際にもよくジャンプして感情表現を行います。ウサギのジャンプはさまざまな場面で見ることができますが、特に嬉しいときが多いです。

One Point

ウサギの爪

実際のウサギの足には、細長くて鋭い爪が生えています。野生の場合には硬い地面を蹴って自然となならされますが、飼いウサギの場合には手入れをしてあげないとどんどん伸びます。リアリティを出すために、絵に描く際にも気を使ってみましょう。

タヌキ耳

タヌキはしばしばアライグマやアナグマと混同されており、見た目や生態などを勘違いされていることが多い動物です。しっかりとポイントを押さえてタヌキらしいキャラクター作りを心がけましょう。

人を化かして逃げる

タヌキといえば、キツネと並んで人を化かす動物という言い伝えがあります。「狐七化け、狸は八化け」ということわざがあるように、タヌキの方が人を化かすのは一枚上手のようなので、キャラクター設定にも活かしてみましょう。

CHECK ①
「化け狸」のイメージで葉っぱを乗せている。タヌキが人を化かすといわれているのは、猟の際に死んだふりをして人間をはぐらかすことがあったため。所謂「狸寝入り」。

CHECK ②
耳はしばしば丸く描かれるが、キツネやイヌと同じく三角形をしている。ただしキツネと比べると多少丸みはある。

CHECK ③
ケモミミキャラクターで目の周りの黒い模様を表現するのは難しいので、アイシャドウやメガネなどを取り入れるのもよい。

CHECK ④
しっぽはふかふかとして太い。

CHECK ⑤
いたずらっぽい表情で、人を化かして逃げていく様子を表現。

CHECK ⑥
全体的にふかふかとして丸いフォルムなので太ったイメージがあるが、そんなことはない。おへそもデベソというわけではない。もちろんそういった表現もあり。

One Point

タヌキのしっぽ

シマシマのしっぽを持っているのはタヌキではなくアライグマなので、混同しないように気を付けましょう。

タヌキ　アライグマ

ネズミ・ブタ耳

ネズミは害獣として住宅街にいることで知られますが、もちろん野山や川沿いにも生息しています。良くも悪くも人間の生活に近い動物です。ブタはイノシシを家畜化した動物です。絵に描く際にも、家畜やペットのイメージが強く出るので、のんびりとした印象のものが多く見られます。

ヒツジ耳

ヒツジは非常におとなしく、のんびりとした動物です。ヤギと似た動物ですが、キャラクターとして描く際には、身体的な特徴だけでなく習性や生態の違いなどを強調して、魅力を引き出していきましょう。

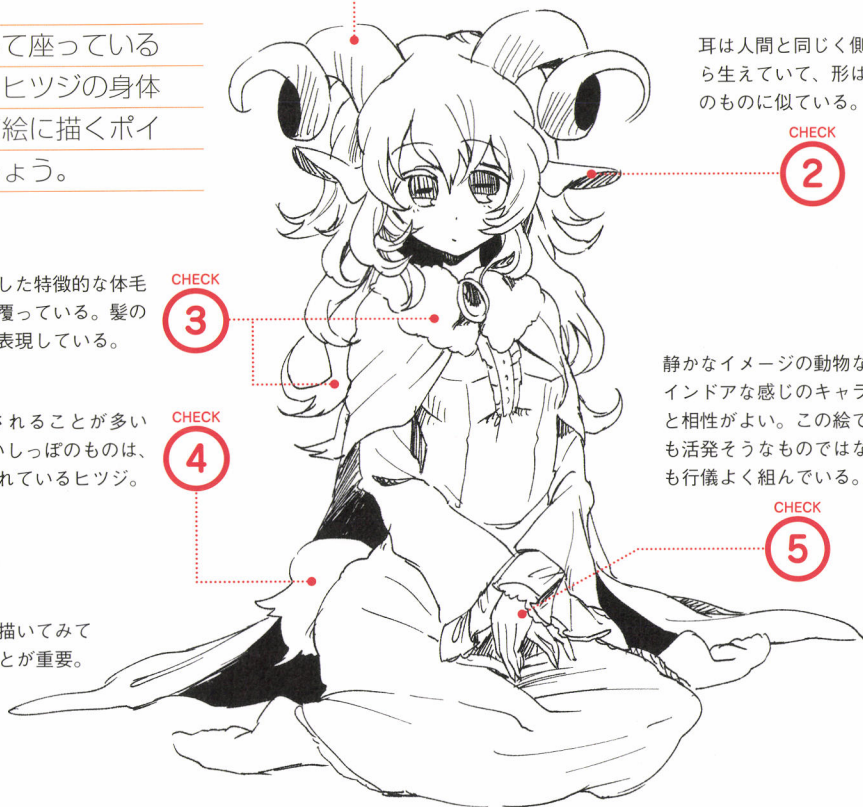
すまして座る メス

ちょこんとすまして座っているヒツジの女の子。ヒツジの身体的な特徴を捉えて絵に描くポイントを押さえましょう。

CHECK 1 特徴的な角。生えている位置は、人間でいう前頭部から頭頂部の間くらいで、両目を基点にすると真上あたり。

CHECK 2 耳は人間と同じく側頭部から生えていて、形はウサギのものに似ている。

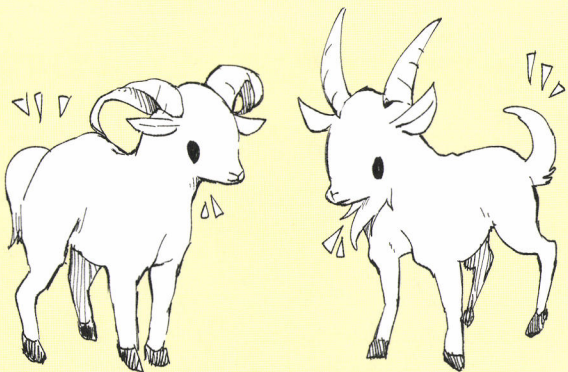
CHECK 3 ふわふわとした特徴的な体毛が体全体を覆っている。髪の毛や服装で表現している。

CHECK 4 しっぽは短く描写されることが多いが、実際は長い。短いしっぽのものは、衛生的な理由で切られているヒツジ。

CHECK 5 静かなイメージの動物なので、インドアな感じのキャラクターと相性がよい。この絵では服装も活発そうなものではなく、手も行儀よく組んでいる。

CHECK 6 協調性の強い動物なので複数描いてみてもよい。場面をよく考えることが重要。

One Point

ヒツジとヤギの違い

身体的な特徴や鳴き声が似ているだけでなく、学術的な分類もとても近いヒツジとヤギ。双方ともウシ科の動物であり、中にはウシのような模様を持つ個体なども存在します。簡単な見分け方はアゴ髭の有無、そしてしっぽです。ヤギのしっぽは短くぴんと立っているのに対し、ヒツジのしっぽは長く垂れ下がっています。しかし、飼われているヒツジは幼いときに断尾されてしまうので注意。正式には「眼下線」という目の下にある器官の有無で見比べますが、ケモミミ絵ではなかなか使いにくい設定です。

ヤギ耳

ヤギは勇猛果敢な性格を持つ動物です。平坦な場所でおとなしくしているヒツジとは異なって高所を好み、活発に動き回ります。性格は真逆ですが、見た目はヒツジとよく似ているので、細かな違いを大きく強調して描きましょう。

妖しい瞳で不敵に笑うヤギの男の子。ヤギは悪魔の象徴としてのイメージが強い動物でもあるので、こういった表情もよく似合います。

One Point

ヒツジの群れの統率者

ヤギはとても人間に慣らしやすい動物で、言うことをよく聞きます。また、活発な性格のため、マイペースなヒツジの中に混じるとリーダーシップを発揮します。ヒツジはリーダーの後ろについていく性質があり、さらに、歩くときに蹄（ひづめ）の間からある種の分泌物を出して、その匂いを他のヒツジが辿って追うという性質も持っています。ヤギとヒツジそれぞれの性質を利用し、ヒツジの群れに1匹ヤギを入れ、そのヤギを歩かせることで、群れ全体を思い通りに移動させることができます。

サル耳

人間に限りなく近い動物であるサル。体毛をとってしまうと見た目にはほとんど変わらないので、しぐさなどを工夫してきちんとサルらしさを表現しつつ、魅力的なキャラクターを描いてみましょう。

飛び移る　オス

ジャングルの蔓をつたって、木から木へと飛び移っているようなアクション。身軽なサルにぴったりの場面です。

One Point

サルの寝床

野生のサルには決まった巣というものがなく、毎日寝床が変わります。外敵に襲われにくい急斜面に生えている木などで眠りますが、季節や天候などによっても変化します。親子や兄弟などの仲のいいもの同士が寄り添って、眠りにつきます。絵に描くときは、仲睦まじい感じを出すとリアリティが出ます。

トラ耳

トラはネコ科の動物で、見た目もかなり似ています。最大の特徴は体についているシマシマ模様で、絵に描く際にも特徴として活かしやすいものです。

ハーピィなどに代表されるように、鳥と人間の組み合わせは非常にポピュラーなもの。種類が多く、見た目も、美しいものから奇抜なものまでさまざまです。鳥の体の構造は人間と違いすぎるので、自由な発想が許される分、すり合わせをしっかりと行わないと説明不足となり、曖昧な印象の絵になってしまいます。鳥の生態などにも照らし合わせて、適度なリアリティを出していきましょう。

CHECK 1
翼のような形の耳。鳥には耳たぶがないので、こうした工夫がしばしば見られる。

歌う　メス

楽しそうに歌うウグイスの女の子。鳥のさえずりは心地よく、さながら歌を歌っているような印象を受けます。細かな生態を大きく解釈して設定に活かすことも絵を描く上での手法のひとつです。

CHECK 2
最もアクションをつけやすい翼。飛んでいる場合はどうしても動きに制限が出てしまうが、こういった場面では感情に合わせて表情をつけてみよう。

CHECK 3
この絵では、腰のあたりから翼を生やしている。

CHECK 4
風を受けると横に広がる尾羽。動物のしっぽとは全く違う形をしているので、効果的な生やし方を工夫する。

CHECK 5
鳥の細い足首をイメージして華奢に描いている。

CHECK 6
鋭い鳥の爪。人間の足の形とかなり違うので、鳥の足に似たような形の靴を履かせるなど、表現方法を工夫してもよい。

One Point

さまざまな見た目の鳥

鳥には実にさまざまな種類があり、姿形もそれぞれ個性的です。描くキャラクターの性格や生活に合わせて、適した鳥を探してみるのも面白いでしょう。多くの動物の外見を知ることで、絵の幅も広がります。

サクラブンチョウ　クジャク　ツバメ

CHECK ①
この絵では、背中から翼を生やしている。

CHECK ②
飛んでいるアクションでは、翼は空気抵抗を受けて大きく広がる。

小さな種類の鳥　メス

スズメがモチーフの女の子。鳥の骨格は非常に軽く、中が空洞になっている含気骨という骨もあります。小型の鳥はそうした身軽さを強調し、重さや凛々しさよりも、ふわっとしたアクションを優先するとよいです。

CHECK ③
両側に広げた手。小鳥らしい軽やかさを表現するとともに、女の子らしいしぐさでもある。

CHECK ④
足の細さ、鋭さを表現するために、高いヒールを履かせている。

CHECK ①
大きなクチバシをイメージして髪型などに変化をつけるのもよい。

CHECK ②
獲物を狙う鋭さのある目。猛禽類は人間の約8倍の視力を持っており、特に動いているものを視認する力に長けている。

CHECK ③
猛禽類の翼はとても大きく、中には広げると3メートルほどにもなるものも。この絵では視線の方向に合わせて広げている。

CHECK ④
猛禽類の鉤爪はとても鋭いので、靴なども硬い重厚なイメージのものを選んでいる。

大きな種類の鳥　オス

タカをモチーフにした男の子。タカやフクロウといった猛禽類は体が大きいです。大空を軽やかに舞う鳥の一種でありながらも、トラやオオカミのような迫力を持ち合わせています。キャラクターとして描く際にはしっかりと意識しましょう。

幻想生物

ここで紹介するのは、人魚や鬼、悪魔といった実在しない幻想の世界の生き物たち。神話や童話でよく知られる彼らも、さまざまな動物や人間との組み合わせから新たな存在として生まれた者たちといえます。

人魚は上半身が人間、下半身が魚という、水中に棲むとされる伝説上の生き物です。さまざまな水棲生物をモチーフにしています。

CHECK 1 『人魚姫』に代表されるイメージが強いので、綺麗な装飾品を描いて優雅さを出している。

CHECK 2 カサゴのエラのような形をした耳。この絵では装飾をかねている。実際の魚の耳は表面からはわからず、頭部の内側にある「内耳」で音を聴いている。

CHECK 3 目は魚の目を意識。ほとんどの魚類は虹彩が銀色をしている。瞳孔は常に開いた状態。

CHECK 4 尾のアクションは人間の足を束ねたような感じを意識する。場面によってはあまり魚らしくしすぎない方がよい場合もある。

CHECK 5 人間部分と魚部分の境目を自然に。鱗はおへそ辺りから徐々に生やすように描くとよい。

CHECK 6 尾ヒレと耳の装飾を合わせて一体感を出している。

One Point

貝殻の水着について

ある種定番ともいえる貝殻の水着。素材が原始的なので古来からある表現にも感じますが、実は1980年代に日本のグラビアアイドルが着用したのが最初といわれています。また、水着ではありませんが、イタリアの画家ボッティチェリの「ヴィーナスの誕生」でも、美女と貝殻のモチーフが使われています。

CHECK ①
鬼といえば角。本数や形、どこから生えているかは発想次第。この絵は、額から1本の角が生えている。

CHECK ②
人間と敵対する生物なので、冷淡な表情にしている。

CHECK ③
鬼の怪力を思わせる金棒。もともとは「金砕棒（かなさいぼう）」という実際に人間が使っていた武器で、剣や槍では傷つけられない鎧に対する手段として用いられた。当時の長さは2メートルほど。

CHECK ④
服装はあえてすり切れた感じにして、鬼の粗暴さや人間の文化との違いを表現。

一角の鬼

鬼は平安時代を中心に畏怖されてきた日本の化物。仏教では地獄で死者を懲らしめるなどの役割を持っています。昔話『桃太郎』などでも有名です。鬼の姿形はウシとトラをモデルにしているともいわれています。

One Point

鬼はなぜウシとトラ？

鬼の頭にはウシのような角が生えており、古典的なデザインではトラのシマシマ模様がついた衣服を着ていることがあります。鬼の外見がウシとトラをモデルにしているのは、鬼のやってくる「鬼門」が北東にあることに起因しています。方角を干支で表したとき、北東は丑寅になるため、鬼はウシとトラの特徴を持つ化物だと考えられた、といわれています。

CHECK ①
金棒の柄をハートマークにして可愛らしさも表現。こうしたちょっとした細工も丁寧なキャラクター作りにつながる。

子供でも怪力のイメージは崩さずに。小さな子に金棒などを持たせると、ギャップが出てキャラクターに深みが増す。

CHECK ③
鬼の粗雑な感じを出すために、この絵では裸足にしている。

こちらは可愛らしい子鬼。子供だからといってちょっかいを出すと痛い目を見るかもしれません。

女性の姿をした悪魔

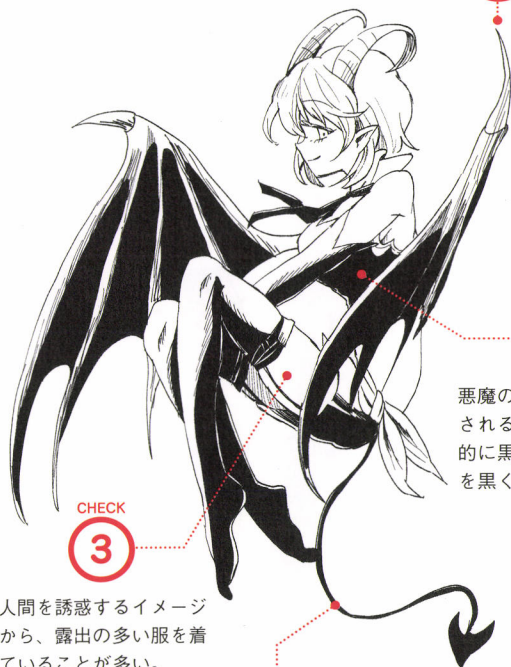
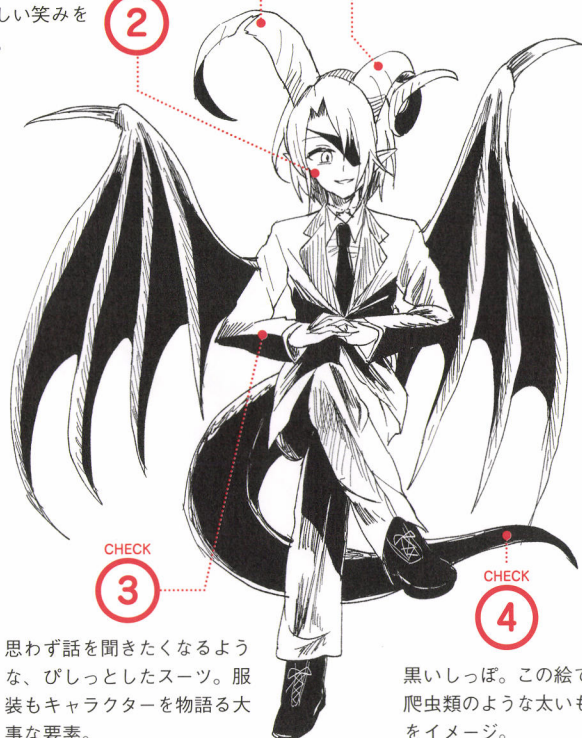
悪魔は人間を誘惑してよくない道に誘い込むといわれています。見た目に関する描写は世界中にあり、文献や伝承によってさまざまですが、通俗的に知られる悪魔は人間のような姿をしており、ヤギのような角、コウモリのような翼、しっぽなどの特徴を持っていることが多いです。女性の姿をした代表的な悪魔はリリスやサキュバスなどが挙げられ、男性を堕落させて性の虜にしてしまうなどの伝承があります。

One Point

悪魔の契約書

フランス国立図書館には、実際に悪魔と取り交わしたとされる契約の書類が保存されているそうです。機会があれば、そういった資料を実際に目にすることが、自分の作品のリアリティを上げる要因にもなります。

男性の姿をした悪魔

悪魔と契約をすることによってどんな効果があるか、また、どんな代償を払わねばならないのかなどは諸説あり、契約の方法や必要なものなどについても確かな情報はありません。しかし、悪魔は人間と契約するもの、というイメージは古来からあります。ここではそんなイメージをもとに、契約を迫る営業マンのイメージ絵を見ていきましょう。

些夜

ネコ耳

ネコはケモミミキャラクターの中でもポピュラーなもののひとつ。人の生活に身近なのでしぐさもわかりやすく、絵にしやすい要素がたくさんある動物です。ネコの行動や、本来持っている可愛らしさを活かして描いてみましょう。

ものに飛びつく

メス

ネコは狩猟本能が強く、動くものに敏感に反応します。素早く軽い感じの動きで身軽さを表現します。

One Point

ネコらしい手つき

手を閉じているときやものを握るとき、親指が他の指と向き合うのは人間の個性なので、指の向きをそろえると動物らしい手つきになります。

しっぽを追いかける

しっぽを追いかけたり、何かにじゃれついているのは、ネコらしいしぐさのひとつです。

CHECK ① 目線や手、耳、首の向きすべてを1点に向けることで、夢中な様子を表現できる。

CHECK ② 背中の形に合わせて足をたたむ。

CHECK ③ 絵全体が円になるような収まりを意識して、しっぽに表情をつける。この絵では背中からの曲線を活かしてカーブさせている。

CHECK ④ 猫背を意識して背中を曲げてあげることは、ネコらしさを表現する上で効果的。

狭いところで丸くなる

「猫は火燵(こたつ)で丸くなる」と童謡にもある通り、狭いところで丸まっているのもネコらしさを表現できる行動です。

CHECK ① 段ボール箱に入っているので、窮屈そうに耳を倒してあげると可愛らしさが出る。

CHECK ② 腕や足を縮こまっているように丸める。手首、足首の向きや指の表情に気をつけてあげると動物らしさが強調される。

CHECK ③ 挑発的な表情。自由気ままでいたずら好きなネコらしさを表現している。箱に入っているので、眠ったところを描いてもよいだろう。

One Point

狭い場所に入ったキャラクター

箱などの狭い場所に入った絵を描くときは、まず箱の形をざっくりと決め、キャラクターを詰めるようなイメージで描きます。最後に箱を微調整して仕上げます。

イヌ耳

イヌは大昔から人間の生活と密接な関係を持ち続けてきた動物です。人間とのふれあいや賢さなどをうまく表現に取り入れて、魅力的な絵作りを目指しましょう。また、犬種が多いので体の大きさ、耳やしっぽの形、体毛の表現など細かい部分にも気をつけて描いてみましょう。

CHECK 1

ぴんと立ち、飼い主の方向に向けられた耳。立ち耳のイヌは、嬉しいと耳がぴんと立ち、興味の対象の方向に向けられる。顔の表情や場面に合わせて、こういったイヌ特有の動きを取り入れるのもよい。

正面

メス

飼い主に呼ばれて立ち上がったような場面。小さな女の子のコーギーのイメージで、子供っぽさを強く出しています。

CHECK 2

自分の存在をアピールするために、手を上げている。こうしたしぐさで褒めてほしい、遊んでほしい、といったイヌらしい気持ちを表すのも効果的。

CHECK 3

しっぽの動きも、耳、表情と統一感を持たせて舞い上がる感じに。こちらも犬種によって長さや毛並みを変えてあげるとよい。

CHECK 4

服装も、キャラクターの犬種や持たせたいイメージに合わせて変える。

CHECK 5

左足のかかとを浮かせて、今にも飼い主に向かっていきそうな様子を表現。

One Point

犬種のイメージは大切

イヌは人間の3歳児くらいの知能を持つといわれていて、実際に子供っぽいしぐさをすることも多い生き物ですが、訓練された警察犬のような忠実さ、従順さといった要素を取り入れてもよいです。どんな絵にするかをしっかりとイメージして、犬種を考えましょう。

横

メス

驚いているような場面。イヌは好奇心旺盛な動物なのでさまざまなものに注目しますが、反面、臆病でもあります。表情をつけて、場面を描き分けます。

CHECK 1
目を見開いて口をぽかんと開けている表情。顔は人間らしさが強く出る部分なので、動物部分と矛盾しないように気を使って描こう。

CHECK 2
耳の位置をしっかりイメージする。ケモミミは実際には存在しないものなので、どのように生えていてもよいのだが、きちんとした裏付けを考えながら描いた方が、絵としても魅力あるものになる。

CHECK 3
イヌはそのときの気分によって、耳やしっぽの動きが変わる。何かに驚くと、耳は注目している方向にやや倒れ、しっぽはぴんと上がる。

背面

メス

リラックスしておすわりしている場面。人間らしく座らせた方がいいのか、イヌらしく座らせた方がいいのか、場面に合わせて選べるのがケモミミ絵のキャラクターの利点です。特に後ろ向きの場合はしっぽの生え際が前面になるので、表現に気を使いましょう。

CHECK 1
耳の生え際の処理もきちんとイメージして描く。髪の毛との同化の具合や、毛並みの相性を意識する。

CHECK 2
イスを使わずぺたんと座り込むと動物らしさが出る。イヌは膝を立てて座るが、ここでは人間の女の子らしい座り方にしている。

CHECK 3
しっぽの生え方を意識する。服を着ている場合、着ていない場合。着ているならどこからしっぽが出るようにするかをしっかり考えてから描く。

CHECK 4
驚いているときと違い、しっぽを寝かせることで、リラックスしている様子を表現できる。

One Point

強調するのは人間らしさ？ イヌらしさ？

イヌ特有の行動を描く場合は、人間の部分とのすり合わせをしっかり行いましょう。イヌと同じしぐさをするにあたって最大の課題は足です。特に穴を掘る、伏せなどの地面を意識しなくてはならないポーズでは、長い脚をどう収めるかを考えなくてはなりません。膝(ひざ)をついたポーズでは、重心を意識し、体重のかかっている膝（正座では腰）→胴体→頭や腕の順に描くとバランスが取りやすくなります。また、女の子を可愛く描く場合、がに股にならないようにも注意しましょう。

穴を掘る　メス

イヌが穴を掘るのは、ほとんどが暇つぶしの場合ですが、小動物の匂いを頼りに掘ることもあります。目的によって掘り方を工夫して描きましょう。

CHECK ①
表情を工夫して、穴を掘っている目的を匂わせる。実際のイヌは淡々と穴を掘ることも多いので、この絵では無表情にしているが、何かしらの目的物を穴の底に描くのもよい。

CHECK ②
構図的に俯瞰になることが多いので、頭上から見た髪の毛と耳の関係をよくイメージする。

CHECK ③
キャラクターの性格や場面などによって穴を掘る姿勢を変える。ダイナミックに顔を突っ込んで掘るのもよいが、ここでは女の子なので控えめに手で掘っている。

CHECK ④
穴掘りなどの動物特有の行動は、人間部分との矛盾を少なくすることが重要となる。細い指で土を掘るのが不自然に感じる場合は、スコップなどの小道具を描いてもよい。

伏せ　メス

伏せも実にイヌらしさのあるポーズのひとつです。体の構造上、人間が伏せているのとは違いがあるので、イメージをよくすり合わせて描きましょう。

CHECK ①
ポーズに合わせて耳も伏せる。

CHECK ②
犬種によっても差があるが、しっぽの向きは上向き気味になる。伏せた姿勢ではどうしても体の動きが小さくなってしまうので、動きの自由がきくしっぽは、キャラクターの感情を表現する重要なパーツとなる。

CHECK ③
イヌは4本足の動物なので、体が完全に伏せた状態になっても頭は前を向く。人間がこのポーズをするとかなり負担がかかるが、絵としての可愛さを優先するのもよい。

CHECK ④
腕や脚の長さは、人間の伏せとイヌの伏せで最も差の出る部分なので気をつけて描く。肘や膝を外に広げると、いかつい表現になってしまう点に注意する。

キツネ耳

キツネはイヌ科の動物ですが、特徴的な三角形の耳や、野生然とした瞳孔の細長い瞳、そしてふわふわしたしっぽと、イヌとはまた違った魅力を持っている動物です。また、九尾の狐やお稲荷様に代表されるように、神秘的なイメージを持っており、絵の題材として魅力的なモチーフです。

正面

メス

キツネはイヌと違い、人間の生活とあまり馴染みのない動物のため、そういった部分を神秘性や妖しさで表現するのもよいでしょう。

横

メス

横向きにすると、キツネ独特の顔の表情や耳の特徴が如実に表れます。他の動物としっかり描き分けていきましょう。

CHECK ①
目は鋭く、細長い瞳孔を描きこむ。どちらかというとネコに近いイメージ。

CHECK ②
耳の長さ、尖り具合を強調する。横向きの場合は極端に鋭角の三角形にするとイヌとの差が出る。

CHECK ③
実際のキツネは鼻先が長く出ているので、目鼻立ちをはっきりさせて描く。とくに横顔の場合は、鼻の形を意識する。

CHECK ④
座っているような姿勢の場合、見えない部分のしっぽがどのような状態なのかも、しっかりイメージして描く。

背面

メス

キツネはとても賢く、獲物を騙したりもする狡猾な動物です。後ろ姿は、そうしたずる賢いイメージを強調するのに効果的な表現です。

CHECK ①
頭部の耳の状態をきちんとイメージする。他の動物と同様に、髪の毛との関係のすり合わせを行う。

CHECK ②
後ろ姿は最もしっぽが目立つので、曖昧なイメージのまま描かないように気を使う。体のどこからどのように生えているのかをしっかりイメージする。

CHECK ③
しっぽの付け根を絞り込んでから広がるように太いシルエットにすると、ふわっとした感じが表現できる。

One Point

しっぽのテクニック

しっぽを大きく描くほどキャラクターを小柄に見せることができるので、可愛さを強調したいときに効果的です。

P.102～103とはうってかわって、元気なキツネの女の子です。耳やしっぽの形だけでなく、他の動物とイメージが重ならないように、さまざまな箇所に工夫を入れていきます。

CHECK ①

尖った耳。俯瞰(ふかん)気味なので、うまく髪の毛を使って耳の生え際の部分を処理する。耳の中のふわふわした毛を丁寧に描くと、さらに可愛いらしい絵になる。

CHECK ②

ウィンクした表情。ちょっと意地悪そうな表情でキツネのずる賢さ、あざとさを表現。

CHECK ③

手を見慣れた「キツネの影絵」の形に。わかりやすい記号を用いることで、絵が持っている情報を強調することができる。

CHECK ④

手を顔の近くに持ってくることで、絵を見る人の視線を引きこむ。また、あざとさ、可愛さを強める効果もある。

CHECK ⑤

ふわっとしたしっぽは体の動きや足の向きに合わせて上向きになびかせる。こうすることで躍動感が強調される。

CHECK ⑥

足を曲げて身軽さを表現。キツネやネコはこうした表現と非常に相性がよい。腕を曲げているので、対応させる意味合いも含んでいる。

One Point

キツネらしさを強調するには

アカギツネのように耳の先を黒くするなど、一般によく知られている配色にすると、キツネらしさが増します。ワンポイントとしても可愛いです。
また、賢さやあざとさを表現することで、無邪気なイヌとの違いが出ます。

しっぽにくるまって寝る

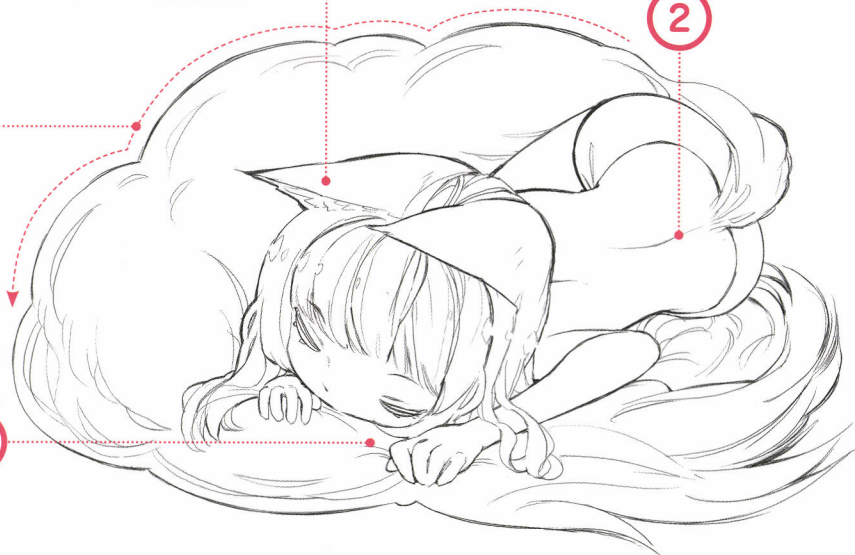
ふわふわしたしっぽを寝具に見立てて、眠りについているイメージの絵です。もふもふ感を強調しましょう。

CHECK ①
眠っているので耳を倒し、警戒を解いていることを表現。

人間の体は実際のキツネほど柔軟に曲がらないので、しっぽを大げさなくらい大きく長く描く。このような場面では可愛らしさも強調される。

CHECK ②

しっぽを枕に使っているので、ふわっと膨らんですぐにすぼまっていく形ではなく、ふわふわした毛並みが丸みを帯びながら流れていくようなイメージ。

クッションのようなしっぽに指が食い込んでいる表現。実際のしっぽにはこんな弾力性はないが、柔らかさを表現するテクニックとして有効。

周囲を探る

小首をかしげ､周囲を警戒、探っているイメージです。耳を開いて情報を集める様子を描くことで、動物らしさを強調しています。

CHECK ①
耳を大きく開いて、少し左右に向けることで､周囲の音を聞いている感じを出す。

CHECK ②
興味のあるものや、好意的な相手を見るときは瞳を大きく描く。瞳孔の形にも気を使って、人とは相容れないキツネの野性を表現。

CHECK ③
しっぽの位置に注意。座っている姿勢なので、しっぽの生え際の状態をしっかりイメージする。

One Point

瞳の大きさ

顔のパーツは絵を見る側の視線を集めるので、瞳の大きさはぱっと見で与える印象に影響します。瞳が大きくなるのは、気持ちが高ぶった場合が多く、ポジティブな感情以外に、怒りによる興奮でも大きくなります。逆に、気持ちが沈んでいるときや冷めた視線を描きたいときは瞳を小さくします。

オオカミ耳

オオカミもイヌ科の動物ですが、イヌとは顔つきや体つきがかなり違います。そういったイヌとの違いを意識して描いてみましょう。また、古来より善悪を問わず、神話や童話にたびたび登場している動物でもあります。そういった設定もキャラクター作りに活かしてみましょう。

正面

メス

童話や伝承、神話などにも数多く登場し、絵の素材としてさまざまな要素を持つオオカミ。相性のよい小物が多いので、いろいろと試してみましょう。

CHECK 1 大きな耳。オオカミはイヌと比べて体つきが大きくしっかりとしているので、各パーツを大きめに描くとよい。

CHECK 2 目を鋭く描く。オオカミの持つ強さや好戦的なイメージが強調される。

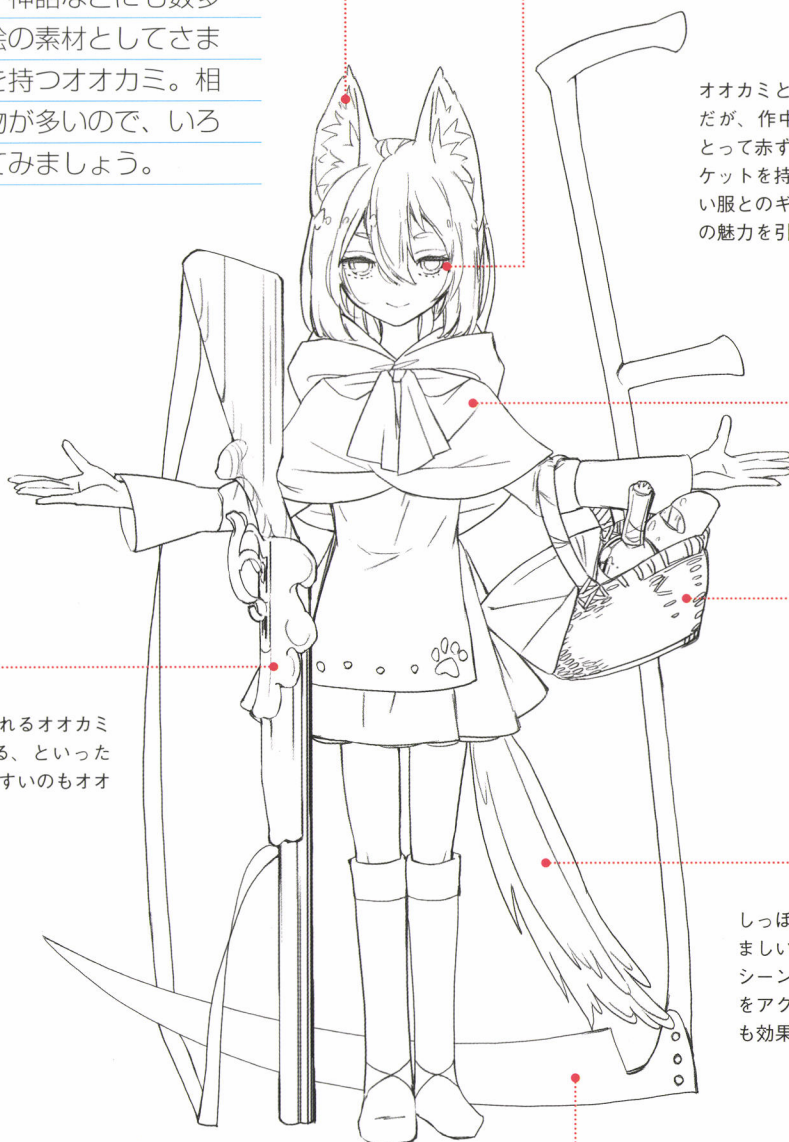
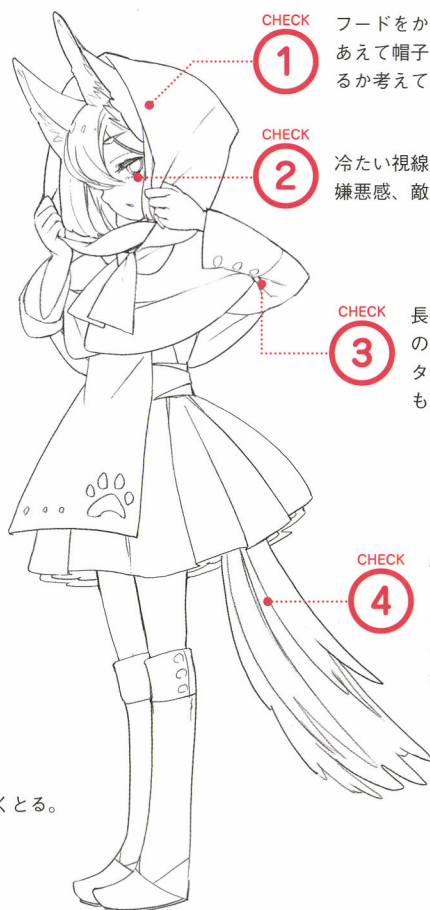
CHECK 3 オオカミといえば童話『赤ずきん』だが、作中のイメージを逆手にとって赤ずきんの服を着せ、バスケットを持たせている。可愛らしい服とのギャップがキャラクターの魅力を引き立たせる。

CHECK 4 赤ずきんで猟師に狩られるオオカミに逆に猟銃を持たせる、といったギャップを組み込みやすいのもオオカミの魅力。

CHECK 5 しっぽはふさふさとしてたくましいイメージ。激しい戦闘シーンなどではしっぽの動きをアクションに取り入れるのも効果的。

CHECK 6 大きな鎌。豊穣の神の使いとして畑を害獣から守るイメージをベースにしている。

横

メス

赤ずきんを意識した衣装で、フードをかぶっている絵。頭部周りが複雑な構図になるのでポイントを押さえておきましょう。

CHECK 1 フードをかぶっているので、耳の位置が制限される。あえて帽子やフードで干渉して、それをどう処理するか考えてみるのもケモミミ絵の面白さ。

CHECK 2 冷たい視線を放つ目。横目は鋭さが強調されるので、嫌悪感、敵対心を表現するのに適している。

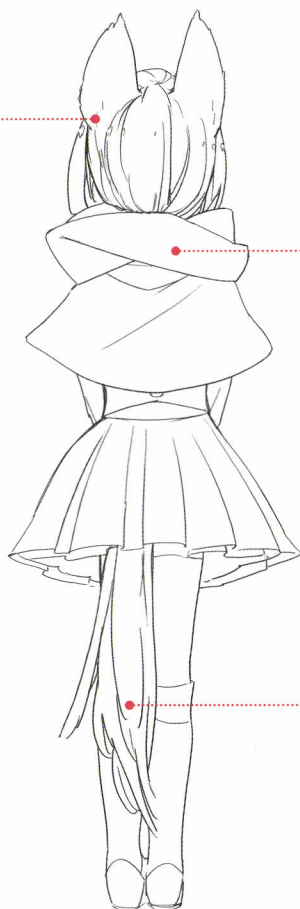
CHECK 3 長袖の服は外界に対する警戒を表し、拒絶の意味を含むので、オオカミのキャラクターとは相性がよい。実際の人間の服装にも同じことがいえる。

CHECK 4 横を向くと正面のときよりふさふさしたしっぽが目立つ。キツネなどと違ってオオカミのしっぽに対してはっきりとしたイメージを持つ人は少ないので、他の動物とかぶらないように気を使う。

背面

メス

オオカミは後ろから見た特徴が少ないので、特徴的なモチーフや小道具を使って、イヌやキツネなどの他の動物とイメージがかぶらないように気をつけましょう。

CHECK 1 イヌと比べて、耳の付け根を大きくとる。

CHECK 2 フードをかぶっていない場合は布の処理に気をつける。

CHECK 3 しっぽは、短いとイヌに近く、ふんわりさせるとキツネに近くなる。ふさふさと太くたくましいイメージで。

オオカミといえば遠吠え。オオカミの強さや格好良さを表現するのに適した場面です。

CHECK ①

アゴと口の形に気をつける。特に口はあまり丸く広げすぎると間が抜けたような表情になってしまうので注意が必要。

CHECK ②

遠くへ気持ちを届かせるような場面なので、頭の向きを強調するために耳は後ろ側に倒す。

CHECK ③

アクション要素は薄い絵だが、しっぽをなびかせて情感を演出している。

CHECK ④

イヌのページ（P.100）でも解説したように、そのまま遠吠えのポーズをさせると人間の手足が長いのが問題になる。この絵では段差をつけ、体を伸ばして立たせることで遠吠えのイメージに近づけている。人の体で動物のしぐさをする場合、いかに自然に見せるのかがポイント。

CHECK ⑥

片方の足のかかとを地面から離して、体の伸びを強調。

One Point

感情豊かなオオカミ

クールなイメージの強いオオカミですが、実は感情表現がとても豊かで、群れの中ではアイコンタクトやボディーランゲージでコミュニケーションを図っています。冷たく凶暴なイメージだけでなく、情感豊かに描いてみるのもよいでしょう。

ウサギ耳

ウサギは肉食動物に狙われ、絶えず周囲を警戒する生き物のため、飼い主にさえあまり弱いところを見せないといわれている動物です。何かと設定のつけやすい動物なので、自分なりの工夫を凝らして魅力的なキャラクターを描いてみましょう。

正面

メス

他の動物と比べても耳の形にインパクトのあるウサギは、シルエットが特徴的で、華やかな装飾などを施してもウサギとしてのイメージが損なわれません。

CHECK 1
ウサギは小動物なので、耳を大きめに描いて体の小ささを表現。子供っぽい見た目にするのも効果的。

CHECK 2
他の動物と比べておとなしいイメージが強く、静かにすました表情がよく合う。反面、いたずら好きでもあるので腹黒いキャラクターにされることも多い。

CHECK 3
くりくりっとした丸い目を表現するために、意識的に大きく描く。

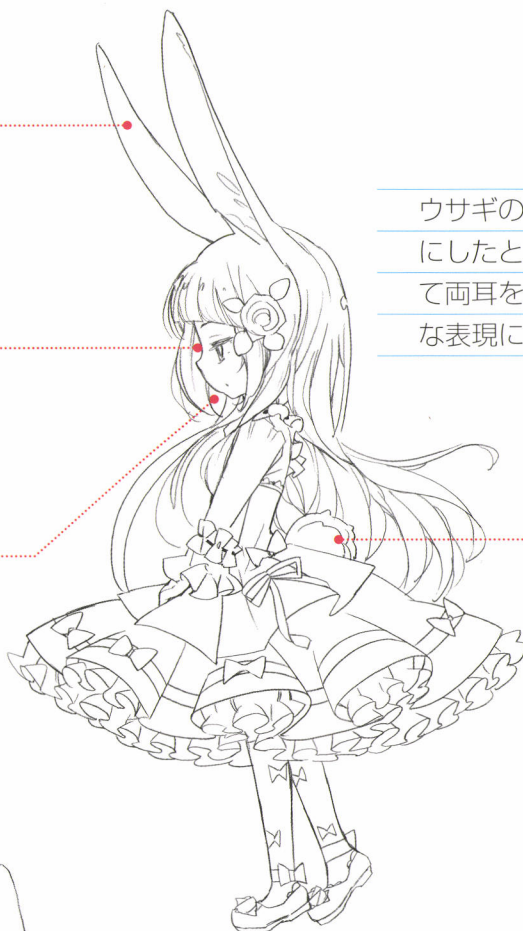
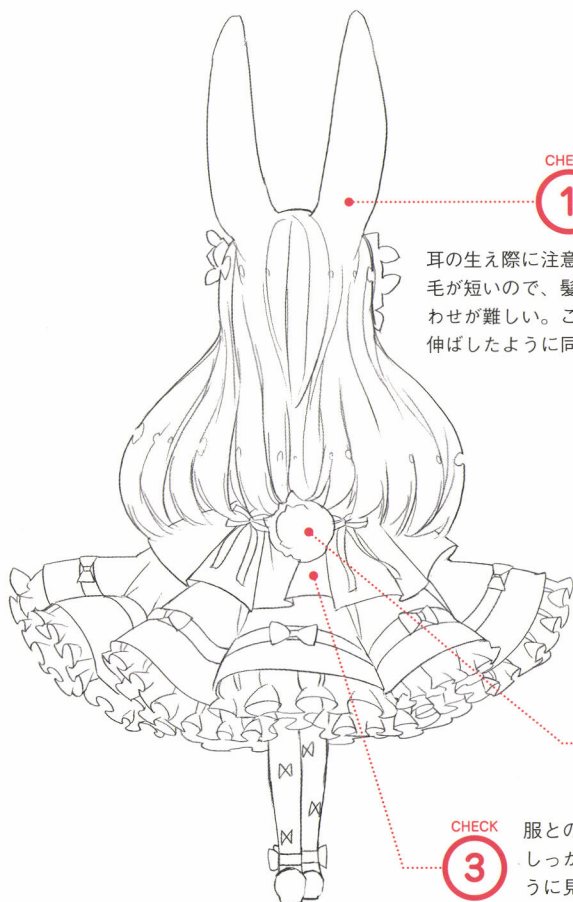
CHECK 4
耳の印象が強いので、髪型に関しては自由度が高い。この絵では大きく広がるようなロングヘアーにしている。

CHECK 5
感情がわかりにくいといわれる動物なので、フランス人形のような服装とも親和性がある。

One Point

ウサギのイメージ

ウサギは童話などによく登場し、メルヘンな印象もある一方で、バニーガールなどの誘惑的な面も持っています。自分が最終的にどんな絵を目指すのか、しっかりとイメージを固めて描きましょう。

横
メス
ウサギの耳は長いので、横向きにしたときは少し位置をずらして両耳を見せてあげると魅力的な表現になります。
CHECK 1
耳の傾きや向いている方向はキャラクターの目線に合わせる。
CHECK 2
目鼻立ちはあまりはっきりしない方がウサギらしさが出る。
CHECK 3
口も小さく描き、ひかえめにすると、小動物らしい可愛らしさが出る。
CHECK 4
短いしっぽは正面を向いているときは見えないが、横向きになるとかなり主張する。特徴的な形なので強調して描く。
背面
メス
すっと伸びた耳に、可愛らしいしっぽが見え、最もウサギらしさが出るといっても過言ではない後ろ姿。可愛らしく描くポイントを押さえましょう。
CHECK 1
耳の生え際に注意。イヌやネコと比べて毛が短いので、髪の毛との関係のすり合わせが難しい。この絵では髪の毛を引き伸ばしたように同化させている。
CHECK 2
ふわふわとした短いしっぽはウサギらしさが強く出る部分。生えている位置によってかなり絵の印象が変わる。
CHECK 3
服との関係を意識して、しっぽがどのように生えているのかをしっかりイメージする。場合によっては服にくっついているように見えてしまっても可愛らしい。

脱兎
メス
ウサギは脚力に優れ、おとなしいイメージながら、力強い走りを見せる動物でもあります。
CHECK 1
空気抵抗を表現するために、進行方向とは逆の方向に耳を寝かせる。
CHECK 2
しっぽは短いので動きの出しにくい部分だが、形状を少しいじってあげて躍動感を演出する。
CHECK 3
髪の毛の流れはきちんと根もとから描き、後から耳の部分を消す描き方の方がわかりやすい。
CHECK 4
顔の向きに変化をつけて振り返らせることで絵が魅力的になる。進行方向に顔を向けていると説明的なイメージになる。
CHECK 5
大きく後ろに流されている腕。この絵では実際のウサギの走り方を模倣している。
CHECK 6
腕の動きに対応して、膝(ひざ)は前に出す。
CHECK 7
足の指は土を蹴るイメージで丸める。
あざといポーズ
メス
実際のウサギらしさとは異なりますが、ウサギのキャラクターらしいあざといイメージのポーズ。少し裏のあるキャラクターにぴったりのしぐさです。
CHECK 1
ちょっと意地悪な笑顔。無邪気な好意ではなく、裏がありそうな表情にしている。
CHECK 2
ネコのように手首を曲げ、指を丸くする形。可愛さを前面に出しつつも、あざとさを表現。
CHECK 3
しっぽの生えている位置を考えると、あまりしっぽは見えないはずだが、中途半端に見せるよりは、しっかりしっぽとわかるように描く判断も大切。
CHECK 4
ウサギは跳ねるのが得意なので、つま先は膝(ひざ)より高く描くとよい。逆に、足先を下げると跳ねるのが苦手そうな印象になる。

ヒツジ耳

人間の生活ともなじみの深いヒツジは、生活に即したイメージをつけやすくケモミミ絵にもしやすい動物です。ヒツジの種類によって耳の形や大きさは若干異なりますが、ウサギのように細長いのが特徴です。

羊毛刈り　メス

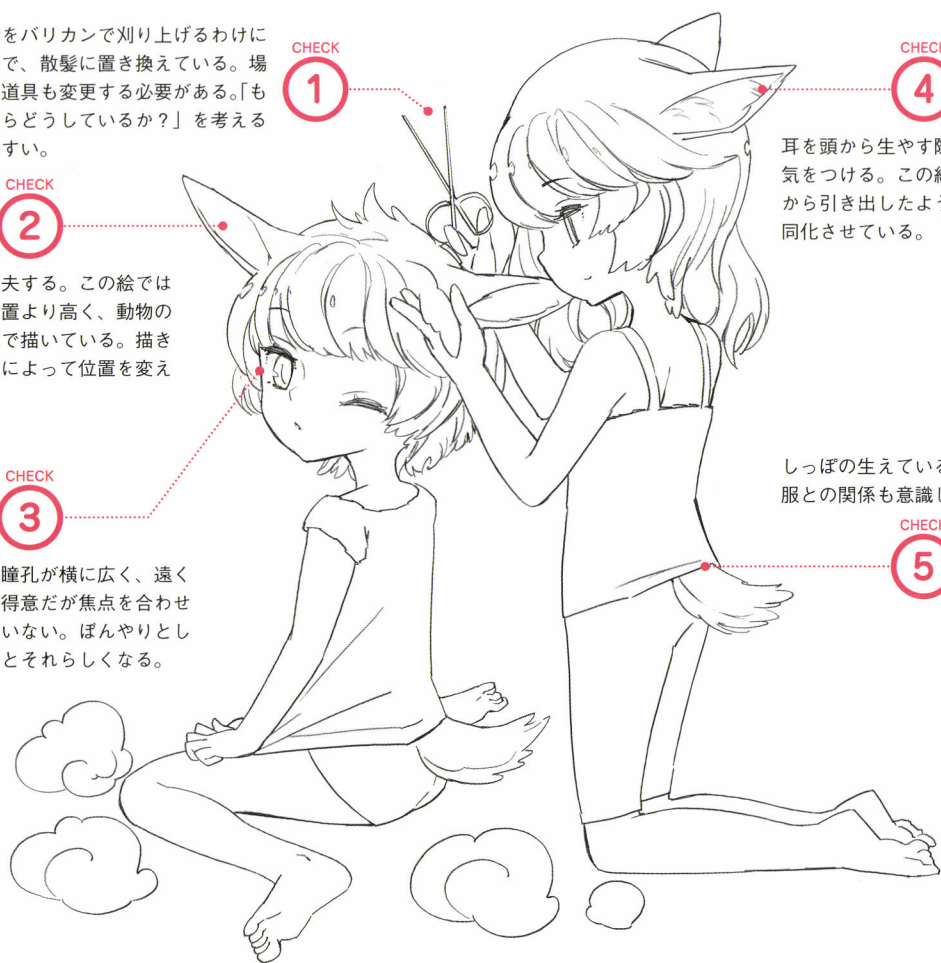
ヒツジといえば羊毛刈りのイメージを持つ人も多いはず。ケモミミ絵ということで、ここでは人間が散髪しているようなイメージで描いています。

CHECK ①
人型の女の子をバリカンで刈り上げるわけにはいかないので、散髪に置き換えている。場面に合わせて道具も変更する必要がある。「もし、人だったらどうしているか？」を考えると思いつきやすい。

CHECK ②
耳の位置を工夫する。この絵では人間の耳の位置より高く、動物の耳に近い位置で描いている。描きたいイメージによって位置を変えるのもよい。

CHECK ③
ヒツジの目は瞳孔が横に広く、遠くを見渡すのは得意だが焦点を合わせるのに向いていない。ぼんやりとした表情にするとそれらしくなる。

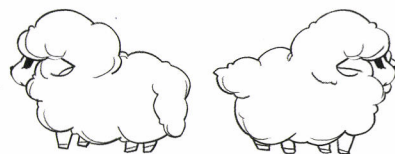
CHECK ④
耳を頭から生やす際には生え際に気をつける。この絵では頭の一部から引き出したようなイメージで同化させている。

CHECK ⑤
しっぽの生えている位置によって服との関係も意識して描く。

One Point

ヒツジのしっぽは短い？

ヒツジのしっぽは本来長いものですが、綿羊は衛生面などの理由から断尾してしまうので、私たちが見るヒツジは尾が短いことが多いです。

編み物 メス

刈った自分の毛で編み物……をしているかはわかりませんが、ヒツジのキャラクターと毛糸との相性は非常によく、魅力的な絵になります。

CHECK ①
人間と同じ位置に耳を生やした形。髪型も耳の流れに合わせて流している。その動物ならではの特徴を活かした髪型を考えるのも、ケモミミ絵の楽しさ。

CHECK ②
ヒツジの毛をイメージして、髪の毛をモコモコさせている。特徴的な体毛を持つ動物なので、こういった場所でもイメージを膨らませられる。

CHECK ③
正面からの構図なので、前からも見えるように長いしっぽを描いている。

CHECK ④
しっぽの見えている方向とは逆側に毛糸だまを配置して、絵全体のバランスを取る。

ヒツジの象徴ともいえる巻き角。ふわふわした羊毛の中の角はヒツジキャラクターの大きな魅力といえる。オスだから生えているわけではなく角の有無はヒツジの種類によるもの。「付け根の位置」、「生えている向き」、「角の先の位置」に気をつけて、頭蓋骨と角を合わせてどんな塊なのか意識すると描きやすい。

CHECK ①

CHECK ②
間の抜けたような表情。あくびしているところなので口は力なく開く。人間らしい手の演技はお好みで。

CHECK ③
緊張していない場面なので耳は垂れ下がっている。こうした細かい描写で状況を説明するのもよい。

あくび メス

ヒツジは眠いときに数えるもの。ふわふわでふかふかとしているため、睡眠をイメージする人も多いものです。のんびりしたイメージの絵はヒツジのキャラクターと相性のよい表現です。

CHECK ④
しっぽの生えている位置がわからない絵では、どう見えていたら絵全体のバランスを損なわないかを意識する。

CHECK ⑤
枕を持たせることで、すぐにでも眠りたいということがひと目でわかる。また、のんびりとしたヒツジのイメージを強調する意味でも効果的。

トラ耳

大型の肉食動物であるトラのキャラクター。トラというとどうしてもシマシマ模様の印象が強いのですが、実は耳にはシマシマ模様がついていません。しっかり特徴をつかんでおきましょう。

飛びかかる

トラはネコ科としては世界最大クラスの肉食動物です。この絵は肉食動物らしく獲物に飛びかかるイメージで描いています。

CHECK 1
爪を立てて襲いかかる感じ。人間のように親指とそれ以外で挟んでつかむのではなく、押さえつけるイメージ。親指の位置を意識する。

CHECK 2
迫力を出すために、パースをつけた構図にしている。

CHECK 3
顔を上向きにしてアオリ視点を強調。

CHECK 4
口から覗く牙。凶暴さを表現しながらも、可愛らしさのポイントでもある。

CHECK 5
しっぽには体と同じシマシマ模様がある。トラらしさを強く表現できる部分なのでしっかり描きこむ。

CHECK 6
飛びかかるときの姿勢は、体全体を真っすぐに伸ばす。

One Point

虎耳状斑（こじじょうはん）

トラの耳を含めネコ科の動物には、虎耳状斑という特徴的な斑点模様がついています。トラの耳は体と同じシマシマ模様で描かれていることもありますが、正しくは白い丸のような斑点があるだけです。トラのキャラクターを描くときは意識してみましょう。

ウシ耳

人間の生活と密接に関わっている動物でありながら、あまり触れ合う機会のないウシ。乳牛のイメージが強く、キャラクター絵の場合、体の特徴を強調されることが多いですが、耳と角の関係を美しく描くことでさらに魅力的になります。

ウシは大柄な動物なので、大きさを強調するためにややアオリ気味のパースをかけるなどして工夫しましょう。

乳牛として飼われているウシはおとなしいですが、闘牛などで知られるように種類によっては気性の荒いものもいます。

リス耳

リスといえばぴんと立った小さな耳と大きなしっぽ。よく混同されますが、ネズミやハムスターの耳と違ってリスの耳は縦に短く伸びる程度で、あまり横に広がっていないのが特徴です。

どんぐりあつめ

リスに欠かせない小道具といえば、どんぐりを置いて他にはないでしょう。リスの動作にはどんぐりがつきものなので、うまく使って魅力的に描いてあげましょう。

CHECK ① 短くぴんと立った耳。種類によってはキツネのような三角形の耳を持つものもいる。

CHECK ② リスの短い耳に合わせて、キャラクターの髪形も短く描かれることが多い。小動物の活発さなども表現できる。

CHECK ③ 特徴的な形のしっぽ。大きなしっぽを丁寧に描きこむと、ひと目でリスだとわかる。独特なうねりを意識しながら描く。

CHECK ④ リスの特徴のひとつ、頬袋。たくさんのものを詰めることができ、顔の体積が倍ほどになることも。可愛らしい、コミカルな表現に適している。

CHECK ⑤ しっぽの大きさを何に合わせて決めるかは重要。基本的には体全体を意識してシルエットが不自然にならないようにするが、表現によって大きさを変えるのも効果的。

CHECK ⑥ リスを描く上で重要な小道具でもあるどんぐり。どんぐりの大きさを調節してあげることで相対的にキャラクターの大きさを表現することができる。

One Point

リスのしっぽ

リスといわれてイメージするのは、しっぽを体に沿うように立てている姿なので、そのように描いた方が絵を見てる側にも伝わりやすくなります。もちろん実際のリスは常にしっぽを立てているわけではありません。また、リスのしっぽは強いショックを与えると抜けてしまい、そのまま再生することはないので、しっぽのないリスもいます。

シカ耳

シカの耳は大きく広がっていて、左右の耳をそれぞれ別の方向に向けることもでき、まるでレーダーのように周囲の音を聞き取ります。絵に描く際も、大きさや鋭敏さをイメージしてあげるとシカらしくなります。

せんべいを食べる

特徴的な角があるので、オスのシカは表現しやすいです。角と耳の位置に気を使いましょう。メスのシカはオスと違って角がなく、耳の描写だけでシカらしさを表現しなければなりません。草食動物らしいおとなしさや人懐っこさをうまく描きこんであげましょう。

CHECK ①
角は耳の前方に、多少内側寄りに位置する。キャラクターは顔に視線が集まる。そのため、顔（頭）の耳の付け根、角の付け根、おでこ、目、鼻までの一連の位置関係が整っていることが重要。まずこれらを丁寧に描いてから、耳や角を付け根から枝葉のように描いていくと、違和感無く仕上げやすい。

CHECK ②
シカの耳は細長く、大きな葉っぱのような形をしている。貝殻のような丸みがあり、後頭部と側頭部の間くらいから横に突き出している。

CHECK ③
角と耳の生え際は、髪の毛を描いて処理する。シカは毛の長い動物ではないので不自然にならない程度に。

CHECK ④
耳は少し前傾気味に、頭の横から突き出している。オスのように角があると描きにくいが、実際のシカは耳をこの向きにしていることが多い。

CHECK ⑤
耳の中の毛を少し強調して描いてあげるとシカらしくなる。

鹿せんべいなどのアイテムは、記号的で非常にわかりやすい小道具になる。

CHECK ⑥

CHECK ⑦
オスと比べて手を小さく描くことで、可愛らしさが強調される。

One Point

絵の何に重きを置くか

実際のメスには角はありませんが、設定などによって描いてしまうのも手法のひとつです。実際の動物を重視するか、伝わりやすさやイメージを重視するか、場合に応じて描き分けてみましょう。

ウマ・ロバ耳

ウマは全体的に大きい体躯で、細長いスレンダーなイメージがあります。逆に、ロバはウマと比べて小柄で、絵を描く上ではこれが重要になります。ウマ、ロバともに人間の生活と密接に関わっており、童話にもしばしば登場するため、設定の作りやすい動物です。

ウマ　オス

足に比べて頭をどのくらい見上げるかで背の高さや距離感を表現できるため、パースを普段より強めに意識して描くと大きな体格に見せることができます。大きな動物であることを主張したいときに活用しましょう。ウマから武士や騎士を連想する人も多いと思いますので、格好良く描いてあげましょう。

CHECK 1
髪の毛はたてがみを意識して長めに描くことが多い。色を塗る場合は、基本的にはしっぽの色と合わせる。

CHECK 2
頭身の高い、均整のとれた体を描くと、ウマらしさが表現できる。

CHECK 3
強靭な脚力を持つので、四肢はしっかりとたくましく描く。

CHECK 4
ふさふさした長いしっぽ。ウマの美しさの一端を担うパーツなので丁寧に描く。

CHECK 1
大きい体躯に見合わず短い耳。キャラクターの全体のバランスを壊さないように、スマートな耳を描く。

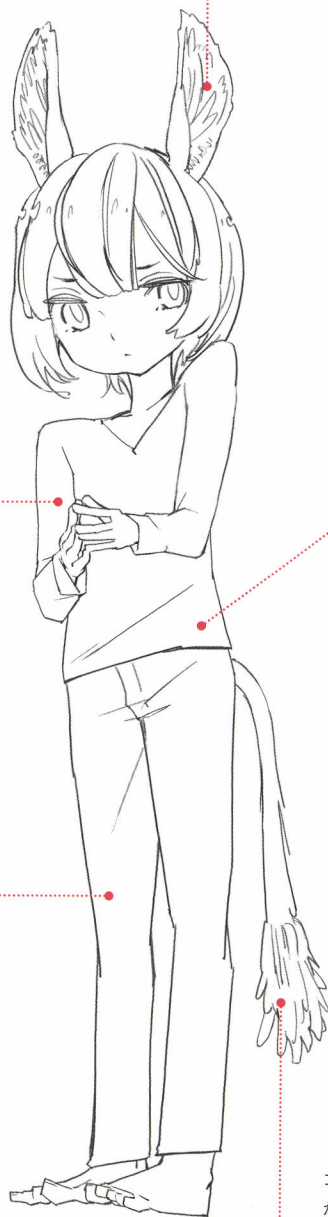
CHECK 2
視線と耳の向きを合わせる。ウマは感情に応じて耳が動くので、こうした手法で感情表現を強調する。

ウマの感情表現　オス

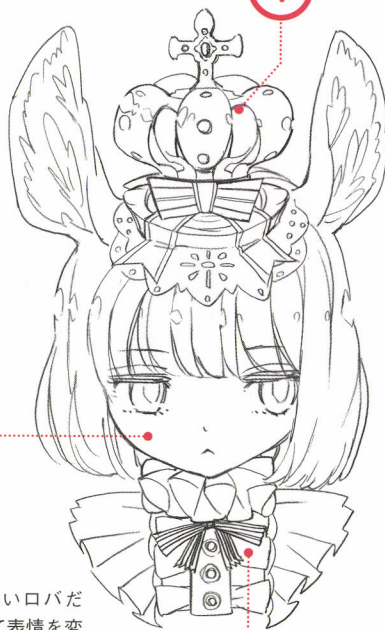
ウマの感情は耳を見ればわかるとも言われており、実は感情表現の豊かな生き物でもあります。

ロバがウマより小柄である点や、長い耳を活かして、子供らしい体格にするなどの工夫をして描いていきます。子供らしさを表現するときは、頭が大きく、頭身が低いといったポイントを押さえつつ、骨が短く細いといった細かい違いも意識するとよいでしょう。

CHECK 1
耳の生え方は縦方向に。ウサギに近い。

CHECK 2
実際のロバの体は寸胴なので、子供の体系と似通う部分もある。

CHECK 3
四肢はそれほどたくましくなく、可愛らしいイメージで。

しっぽはウマの形と大きく違い、先に毛が多くてボリュームがある。

CHECK 1
王冠のデザインは描いていて楽しいものだが、耳の位置を邪魔しないデザインを心がける。

CHECK 2
コミカルな印象の強いロバだが、モチーフによって表情を変えられる。この絵ではあえてすまし顔にしている。

CHECK 3
子供の王様のモチーフは、可愛らしい要素をたくさん入れられるので魅力的な絵作りができる。

童話からイメージを膨らませたロバ

『王様の耳はロバの耳』のイメージより、小さな王様です。

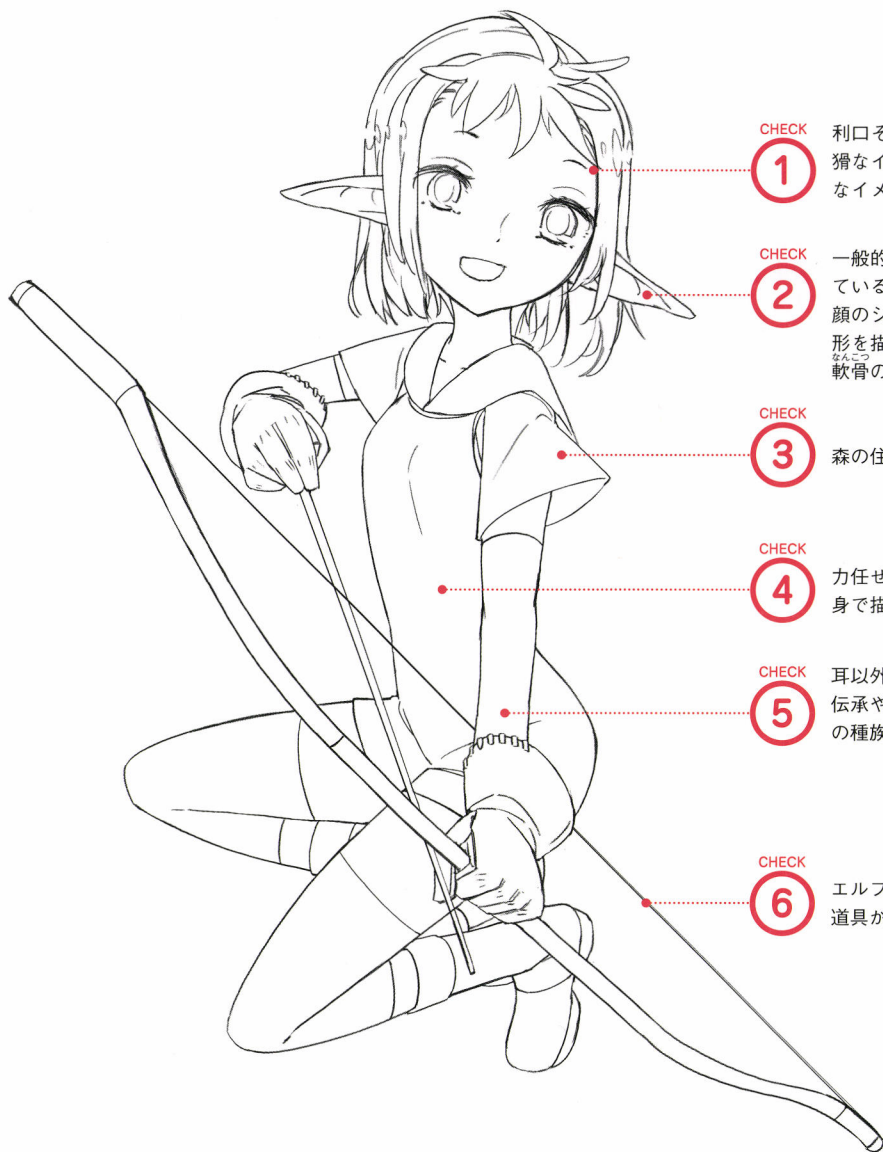
クマ・パンダ耳

クマ、パンダは動物としての人気も高く、可愛らしくデフォルメのしやすい題材です。実際の動物が持つ豪快さや、愛くるしさを活かしてキャラクター作りをしましょう。

幻想生物

エルフや天使は人間をもとにした見た目を持つことが多く、絵の題材として人気のあるモチーフです。ここでは、それぞれの描き方のポイントを見ていきましょう。

弓に矢をつがえるエルフ

ファンタジー作品などにしばしば登場するエルフ族。もとはゲルマン神話に登場する妖精のようなもので、賢い、長寿、プライドが高い、排他的、狩りの技術や魔法に長けている、などのイメージが強い種族です。

CHECK ①
利口そうな顔立ち。エルフは頭はいいが狡猾なイメージはあまりない。ここでは誠実なイメージで描いている。

CHECK ②
一般的に知られるエルフ耳は細長く、尖っている。付け根は人間と同じように描き、顔のシルエットを見ながら、尖った耳の外形を描き、後はそれに合わせるように外耳（じかい）軟骨（なんこつ）の形を描くとよい。

CHECK ③
森の住人らしく動きやすい服装。

CHECK ④
力任せに解決する文化を持たないので、細身で描かれることが多い。

CHECK ⑤
耳以外は普通の人間とあまり変わらない。伝承や設定によって色が白かったり、ほかの種族と比べて非力であったりもする。

CHECK ⑥
エルフらしい小道具として、弓矢や魔法の道具がよく用いられる。

下界を見下ろす天使

天使は天上の意思である神の使いです。背中からは鳥のような翼が生えており、枚数や形もそれぞれです。ここでは神の代行者として下界を見張る場面を描きました。

全体のふんわりとした印象とは裏腹に、表情は冷たい。「人間とは違う次元に住むもの」という印象を強める。

翼は曲線が多めで、ふわふわしたイメージ。この世のものでない軽さを想像して描く。

一般にイメージされる天使は、左のように肩甲骨あたりに翼がついており、鳥の翼のように付け根も背中に広く付着している。最近では、右のように腰のあたりに生えている場合や、付け根が細くなっていたりと、位置や形もさまざまなものが見られる。

CHECK 4

飛ぶときは鳥のように助走をつけるのではなく、ゆっくりと浮くイメージ。ここでは地面に立っているときも足がすべて接地せず、少し浮いているような感じにしている。

CHECK 5

天使の階級によって翼の枚数が違う。熾天使は6枚、智天使は4枚といった具合。こういった知識を多く持っていると、表現の幅が広がる。

鳥の翼の骨格を参考にしよう

天使の翼は、鳥の翼を参考に描きましょう。鳥の翼は人間でいえば肩から手のひらに相当することをイメージすると、描きやすくなります。

表情の描き分け

ネコの表情

ネコは基本的にクールな動物なので、大きめの耳と独特な目を利用して強めに感情表現をつけてあげましょう。こうすることでギャップが生まれ、キャラクターに深みが出ます。

喜 メス

表情の変化としては、少し口角を上げる程度にとどめ、耳をぴんとさせてテンションの高揚を表現する。

怒 メス

ネコは怒ったとき、外敵から耳を守るために後ろに倒したり、伏せたりする。目は鋭く、相手を睨みつけるようにすると、絵的にわかりやすい。

目と耳を伏せてやアゴを引く。実際のネコには悲しむという感情はないので、ケモミミ絵らしい表現。

顔の表情、耳、ともに力を抜いてリラックスしている感じ。

マタタビなどの匂いをかぐと驚いたような表情をすることがある。目を大きく見開き、口は虚を突かれたように少し開ける。実際のネコの耳は、驚いた瞬間に横を向けて左右に倒れるが、ケモミミ絵の場合、立っていた方が驚いた感じが出てよい。

うとうとする

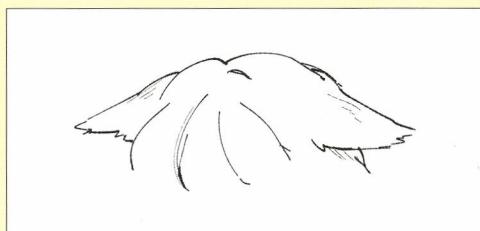
「寝子（ねこ）」という言葉が名前の由来といわれているほどで、ネコは人間の約２倍の睡眠をとる。ぼんやりして表情や耳に力が入っていない感じ。眉毛や口も弛緩している。

One Point

耳で表現するネコの感情

ケモミミキャラクターの感情は、表情やしぐさだけでなく、耳の動きを絡めて表現できます。自由に動きをつけることで、さまざまな感情表現が可能ですが、ここでは一例として、実際のネコの耳の動きを紹介します。

耳をやや後ろ向きにして立てているときは、敵などに対して攻撃的になっていたり、警戒していることを表しています。

耳をやや倒しているときは、苦手意識や抵抗感を表しています。

耳を守るように倒しているときは、相手に対する恐怖感や従順であることを表しています。

片耳だけ動かしているときは、動かした方向の音や物体への興味があることを表しています。

興味の対象を見つけて喜んでいるイメージ。軽い興奮状態にあるので瞳孔が開く。

怒りの表情のときは、瞳孔を縦長に細めた方が人相が悪くなるので、絵的にはわかりやすい。この絵では敵を警戒していることを表すために耳を後ろ向きにしている。

目は少し伏せがちにまぶたを落とした形。耳も少し倒して意気消沈した状態を表現。

口は、漫画表現などでもよく用いられている実際のネコの口のような形に。この絵では耳を気持ち上向きにして、高揚した気分を表現している。

あくびをする

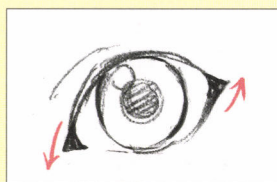
目を閉じ、口を大きく開ける。眉は少し寄せて描く。口はきれいな丸ではなく、少しよれよれした線で描くと、眠そうな表情に見える。

混乱する

マイペースなネコは想定外の事態に意外と弱く、慌てたり驚いたりすると踊るような奇妙な動きを見せることがあるので、混乱の表情はやや大げさに。瞳孔をグルグルの渦巻きで表現している。

One Point

ネコらしい目の描き方

まん丸の目に、目尻と目頭だけにアイラインを入れ、ツリ目を強調するとネコらしくなります。

One Point

横から見たときの耳の動き

耳や耳の穴の向きを横から見た例です。耳の動きでネコがどういった状態にあるのかがおおよそわかります。

イヌの表情

イヌにはさまざまな種類があり、感情表現も豊かなので喜怒哀楽のイメージと結びつけやすい。ここでは男女別にイヌ耳キャラクターの表情を見ていきましょう。

髪の毛や耳をふわっと浮かせると気分の浮いたイメージが伝わりやすい。このとき、耳の方が髪の毛より外側にある分、大きめに持ち上げると絵全体のバランスが取れる。

ムスッとした表情。頬、眉間の筋肉に力がかかるイメージ。耳のシルエットをやや鋭くする。怒りの度合いが高い場合は耳を怒りの対象に向けてもよい。

哀 メス

耳は力なくうなだれるイメージで描く。実際のイヌには悲しみの感情がないともいわれているので、悲哀の表情はケモミミ絵だからこそ活きる表現。あくまで生理現象だが涙を流すことはあり、この絵ではあえて感情表現として涙を流している。

楽 メス

全体的に軽く、顔のパーツがぱっと広がる感じ。髪の毛などもやりすぎない程度に動きがあると深みが出る。耳は「怒」のイメージと似ているが、少し丸みを持たせて柔らかいイメージに。

吠える

小柄なイヌが吠えるときは顔がやや上向きになる。耳は威嚇する対象の方向に傾く。

歯をどこまで書き込むかは絵柄に合わせることになる。デフォルメされた絵柄ならば、あまり口の中を描きこむより軽めの描写をした方が適している。

One Point

イヌ耳の形

耳を支える軟骨の形に違いがあることを意識すると、構造や耳のつき方を捉えやすくなります。もとの形を知っておくと、耳がふわっと浮いた絵なども違和感なく描けます。

立ち耳

真ん中で垂れる耳（ボタン耳）

根もとから垂れる耳

遊んでもらったりして嬉しい感じ。耳を片方だけ寝かせたりして、イヌの豊かな感情を表現している。

眉間に力を入れ、口は吠えるように大きく開く。野生が表れる瞬間なので鼻を実際のイヌに近づけてもよい。毛は逆立てて威嚇している状態を表現する。

イヌは人間と感情を共有しようとする動物。上目遣いに視線を向けてくるのがポイント。

頬や眉の動きを柔らかくして、リラックスしている状態。目には力が入っていない。

One Point

イヌらしい目の描き方

基本的にはネコと同様に丸く、ハイライトも大きめの可愛らしい目です。ネコと比べてまぶた全体にを太いアイライン引き、瞳の色も黒っぽく瞳孔を大きめに描くとそれらしくなります。

興奮する

イヌにとって、嬉しい気持ちが強すぎて興奮してしまうのはよくあること。眉を緊張させ、目は見開いている感じ。

黙考する

イヌは、時折どこかをじっと見つめて考えるような素振りを見せることもある。聴覚や嗅覚が人間より優れているため、何かを察知しているのではないかといわれている。

One Point

イヌ耳の種類

イヌ耳は犬種ごとに多種多様で、知っていると表現の幅が広がります。

立ち耳

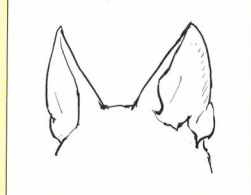
オオカミに近く、活発で精悍（せいかん）な印象の立ち耳。三角形に大きく描くと、コーギーのような可愛い見た目にもなる。

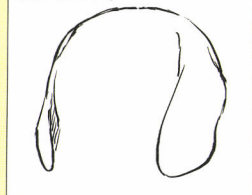
垂れ耳

毛足を長く描けばレトリバーの穏やかさや小型犬の可愛いイメージ。短毛だとワイマラナーやドーベルマンのようなダンディなイメージになる。

半立ち耳

シープドッグのような穏やかで賢いイメージのキャラクターに向く。長髪と相性がよい。

ろうそく耳

耳の大きな洋犬の中でも、断耳せずに立ち耳になるもの。ろうそくの炎のような形で、鋭く精悍な印象を与える。

長い垂れ耳

根もとから折れているので、頭の形が分かりやすい。普通の垂れ耳より落ち着いた印象になる。

丸耳

先端が丸く、毛に埋もれるほど小さい耳。チャウチャウのようなおっとりとしたキャラクターにぴったり。

ローズイヤー

ブルドッグなどの、ウシと戦う競技に使われた洋犬に見られる。耳の内側がせり出している。

キツネの表情

特徴的な三角形の耳などのシルエットを大事にしながら、賢さ、あざとさ、もふもふ感を盛り込んでキツネらしい表情を描いてみましょう。

喜　メス

上向きに舞い上がる表現。キツネの頬毛を意識するようにふんわりと髪の毛を上げる。曲線を多用して固いイメージにならないように意識する。

怒　メス

怒髪天を突くというように、鋭い上向きの力が働いているイメージ。耳の先を尖らせて、やんわりとならないように気をつける。睨みつけるだけでなく、眉や頬など表情全体に力がこもる感じで。

哀　メス

下に沈んでいくイメージ。耳、視線、首の向きなど、全体的にダウナーに。髪の毛に動きをつけないようにするのも効果的。

楽　メス

心躍るイメージ。首や頭の向きに動きをつけ、髪の毛を広げるように揺らす。全体的に活発な感じで動きをつけるが、不自然にならないように注意。ここでは耳、口、髪を軽く開く感じにそろえている。

キツネ目

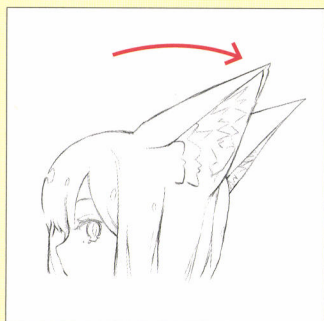
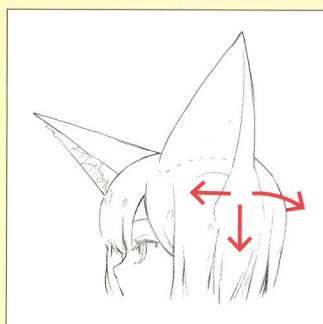
その動物らしい記号的な表現を絵に取り入れることは、見る人にとってわかりやすく効果的。ここではキツネ目の表情に合わせて伸びをさせている。

そっぽを向く

キャラクターが拗ねて、素直に怒りをぶつけない場面では、そっぽを向いた表情で表現するとよい。怒りの表現なので上向きにすることを忘れずに。顔の向きに合わせて髪の毛や耳を揺らすなどして動きを出す。

One Point

キツネ耳の動き

キツネには耳を動かす筋肉がたくさんあり、前、後、下とかなり自由に動かせます。興味や警戒の対象に耳を向けたり、感情に合わせて動きを描きこむことで、よりキャラクターの魅力を表現できます。この耳の動きは、多くの動物に当てはまるので覚えておくと便利です。各々のニュートラルな位置の違いや動物によっては動かせない向きがある点には気をつけましょう。

人に飼われた歴史がほとんどない動物のため、人間に甘えてじゃれていても、耳が警戒したように後ろに倒れる個体がいる。飼いならされていない動物らしいしぐさ。

同族同士で威嚇するときは、耳を倒して口を大きく開けるわかりやすい怒りの表情をする。人間に対して強く警戒しているときは、耳をぴんと立てて目を見開いた顔を見せる。

顔の向きを傾けてダウナーなイメージに。耳の傾きが目立つようにアングルを工夫するのも効果的。

キツネはイヌ科の動物だが、瞳孔の形はネコに似ている。リラックスしているときの目を閉じた表情もネコに近い。

凄む

目頭が下がってツリ目のキャラクターは、目を見開くより半開きにした方が凄みが出る。アゴをしゃくってアオリのアングルで描くのもポイント。

あっけにとられる

目を見開いて口を半開きにしてややコミカルな顔で驚かせると、通常の表情とのギャップで可愛らしい。

One Point

キツネらしい目の描き方

目尻を吊り上げるよりも、目頭を下げて蒙古襞（もうこひだ）を強調して描くとそれらしく見えます。

One Point

キツネ目のアオリ視点

アオリ視点のときは、目尻を下げる以上に目頭を大きく下げて描きます。

オオカミの表情

オオカミは目のすぐ上にひたいがせり上がっていて、憮然とした表情に見えることがあります。イヌと違い、野生種であることを意識し、獰猛で野性的な表情を目指しつつも、キャラクターの魅力を損なわないバランスが大切です。

喜 メス

耳を跳ねるようにぴんとさせて、喜びを表現する。オオカミのワイルドさを残して、眉の感じを柔らかくしすぎないようにするのがポイント。

怒 メス

せり上がっているオオカミのひたいを十分に意識して、眉から鼻先にかけて力をこめるイメージで。耳は、怒りの対象に傾けるのが効果的。口から覗く牙も気持ち大きく強調する感じ。

耳、髪の毛、視線、顔の向きなど、全体的な流れを下方向に流すイメージ。口を閉じても牙が見えていると、ギャップが出てよい。

表情をゆったりさせている状態。耳も必要以上に力を入れずニュートラルな位置に配置し、警戒を解いているようなイメージ。

周囲を探る

冷静に周囲を探っている様子。顔のパーツにはあまり動きをつけない。耳は伏せて横向き気味に流すことで警戒状態を表現する。表情は単純な無表情にならないように、視線などを工夫する。

口を開けて笑う

わっはっは、と声が聞こえてきそうな笑顔。大きく口を開けて、豪快な感じをだす。耳は頭の中心を根もとにしてぱっと開く感じで。

One Point

耳で表現するオオカミの感情

ここでは実際のオオカミの耳の動きを解説しますが、ケモミミキャラクターを描くときに、必ずしもこの通りにしなければならないというわけではありません。基本的にはイヌの動作と似ています。

耳をぴんと立てたときは、目の前のものに対する興味を表しています。

耳を立てて前方に傾けているときは、目の前のものに対する威嚇や怒りを表しています。縄張りに入られたときなどにこの状態になります。

耳を後ろに倒しているときは、敵意のなさや服従していることを表しています。

完全に伏せているときは、リラックスしている状態です。眠いときもこの状態になります。

歯を見せてすこし意地悪に笑うイメージ。イヌと比べて瞳孔を小さくし、ハイライトも入れない瞳にすると、人相が悪くなり描き分けができる。

口の上端は笑ったように吊り上げて、下端は食いしばるように下げる。眉間のシワは大げさなくらいに描くと獣らしさが増す。牙を多少粗めに描いて凶暴なイメージを強調する。

目や耳を伏せ、気分が沈んでいる感じ。口をぐっと結んで黙り込む感じにすると悲壮感や無力感が出る。

耳にはあまり動きや変化をつけずニュートラルな形に。閉じた口の口角を上げて機嫌がよい感じにする。

平然と構える

年齢が低いキャラクターでもアゴはやや太く、目のハイライトは控えめに描くと野生動物の鋭さが出る。

威厳を示す

プライドの高さを表現するために、やや上向きのアングル。高慢なイメージになりすぎないように口元は引き結んで、眉は穏やかな形に描く。

One Point

人間と獣の割合

動物を擬人化する場合、人間と動物のどちら近い顔を描くかで、絵の雰囲気が大きく変わってきます。

ケモミミ

人に獣の耳をつけただけのもの。顔立ちの雰囲気や髪型に動物の特徴を少し加える。

半獣人

頭髪と体毛を毛深くして、鼻など特定の部分を動物の形にしたもの。上まぶたと下まぶたを一体化させ、目は三白眼にして描くと獣化した部位と相性がよい。

獣人

二足歩行をするための骨格と、腕や肩の筋肉が人間に近いだけで、あとは獣そのもの。毛の厚みもあるので首が太く、肩や胸板が分厚くなる。

ウサギの表情

ウサギは肉食動物に追われていたため、警戒心が強く、人に飼われるようになっても飼い主に本意を見せにくい動物です。耳などの状態では感情がわかりにくいですが、ケモミミ絵では耳の動きや表情を利用してわかりやすく感情を表現しましょう。

喜　メス

この絵ではテンションの高揚を意識して耳を上へ向けているが、気が立っている感じにならないように注意。全体的に曲線を取り入れて、力が入っていない様子を心がける。

怒　メス

激怒しているというよりは嫌なことがあってむくれている感じ。垂れ耳を描くときは耳の内側を見せないように下を向けるとよい。直線をうまく使うと緊張しているのを表現しやすい。

哀　メス

ウサギは「寂しいと死んでしまう」といわれているほどデリケートな生き物。悲しみの表現は寂しがりのウサギのイメージと相性がよい上、長い耳を折り曲げたり傾けたりすることでうなだれていることを表現しやすい。

楽　メス

垂れ耳の向きを少し上げて、上向いた気分を表現すると、ウサギの独特の可愛らしさが出る。耳を上向きにするときは内側を見せてあげるとよい。

後ろ耳

ロップイヤーのように頭の後ろ側に耳がついている描写。耳を立てるなどの表現は使いにくくなるが、こちらもウサギらしさがあって可愛らしい。

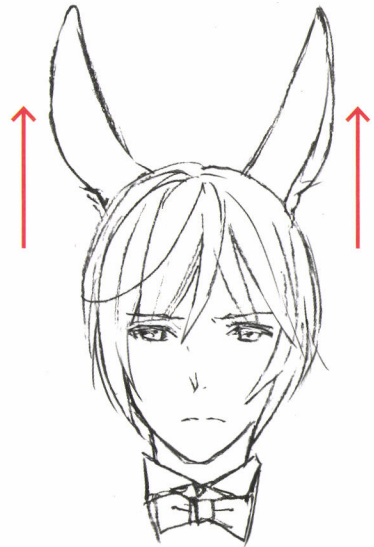
丸耳

こちらはネザーランドドワーフのような短く丸い耳の描写。髪型を主張させすぎると目立たなくなってしまうので注意が必要。

One Point

ウサギ耳の動き

ウサギも耳をさまざまな方向に動かせる動物です。耳をどの程度動かせるかは、一度実際に見てみるとよいでしょう。動物園でもよいですし、メジャーな動物ならばWeb上で可愛いアニマルムービーがたくさんあります。

目や口をぱっと開き、耳の動きは顔のパーツに合わせてゆったりと広がる。ウサギは草食動物なので、全体を曲線的に、柔らかさを意識して描くとよい。

眉間に力を込め、口はぎゅっと結ぶ。耳は緊張させてぴんと立てることで怒りを表現している。

首や目を下向きに。気分の落ち込みを表現するために、耳の内側を下に向け、気持ち水平に近づける感じで傾ける。

表情も耳も、全体的に緊張していない状態。目元や口元を弛緩させてリラックスしていることを表現。口の形をウサギのような表現にしてもよい。

驚いた勢いで耳がわずかに跳ねるようなイメージ。瞳孔を白抜きにして左右で少し大きさも変えるのが、驚きの表現として定番。

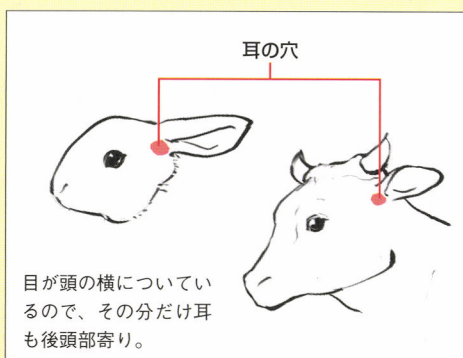
怖がる

耳をやや前に倒して、怯えた様子を表現。姿勢もやや前傾で縮こまった感じにする。

One Point

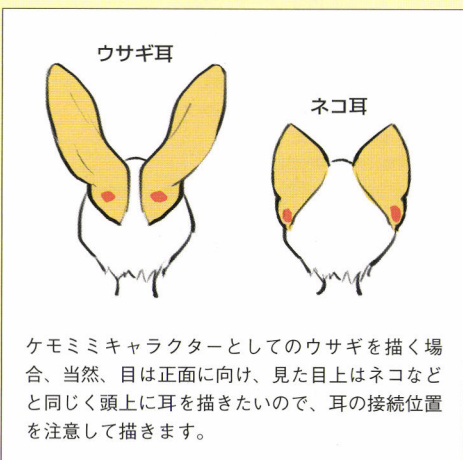
草食動物と肉食動物の目と耳の違い

多くの草食動物は、広い視野で天敵が周囲にいないことを確認する必要があるため、目が顔の側面についています。

目が頭の横についているので、その分だけ耳も後頭部寄り。

肉食動物は、獲物を捕えるときに、相手との距離を把握する必要があるため、目が顔の正面についています。

目と耳の穴の位置関係が人間と似ている。

さらに、目の位置に伴って、草食動物と肉食動物とでは耳の位置も変わってきます。

ケモミミキャラクターとしてのウサギを描く場合、当然、目は正面に向け、見た目上はネコなどと同じく頭上に耳を描きたいので、耳の接続位置を注意して描きます。

著者プロフィール

YANAMi

カラーイラスト：P.4、6、7

専門学校 東洋美術学校 イラストレーション科コミックイラストコース「人体イラスト」講師。

http://www.to-bi.ac.jp/sp/dept/il/il02.html

『和装の描き方 和装イラスト完全マスターブック』（玄光社）共著、新聞連載小説『いまひとたびと、なく鵺に 陰陽師・安倍晴明』（みんぽうジュニア新聞）挿絵など。

ひそな

カラーイラスト：P.8、10、11

大学生／イラストレーター。

『FireAlpaca スタート BOOK』、『東方絵技帖』、『東方色技帖』（玄光社）イラストメイキング、『ゲーム制作者のための北欧神話事典』（翔泳社）挿絵など。

些夜

カラーイラスト：P.12、14、15

大学生／イラストレーター。

『FireAlpaca スタート BOOK』（玄光社）、『東方イラストメイキング録』（晋遊舎）イラストメイキング、『エンドブレイカー！リプレイ』（新紀元社）挿絵、iOS アプリ『拡散性ミリオンアーサー』（スクウェア・エニックス）カードイラストなど。

参考文献

『The Art of Animal Drawing: Construction, Action Analysis, Caricature』著：Ken Hultgren（ドーヴァー出版）

『An Atlas of Animal Anatomy for Artists』 著：W. Ellenberger、Francis A. Davis（ドーヴァー出版）

『動物の描き方』著：Jack Hamm、翻訳：島田 照代（建帛社）

『Atlas of Human Anatomy for the Artist』著：Stephen Rogers Peck（オックスフォード大学出版局）

『リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座』著：西澤 晋（誠文堂新光社）

『目でみる筋力トレーニングの解剖学―ひと目でわかる強化部位と筋名』著：Frédéric Delavier（大修館書店）

『原色現代科学大事典 5 ―動物Ⅱ』（学習研究社）

『野生ネコの百科』著：今泉 忠明（データハウス）

『野生イヌの百科』著：今泉 忠明（データハウス）

『最新 ネコの心理』著：今泉 忠明（ナツメ社）

『猫語レッスン帖』監修：今泉 忠明（大泉書店）

『図解雑学 イヌの心理』監修：武内 ゆかり（ナツメ社）

『犬語レッスン帖』監修：井原 亮（大泉書店）

『犬の生態』著：平岩 米吉（築地書館）

『犬の科学―ほんとうの性格・行動・歴史を知る』著：Stephen Budiansky、翻訳：渡植 貞一郎（築地書館）

『新犬種大図鑑』著：Bruce Fogle、監修：福山 英也（ペットライフ社）

『季刊アニマ 75 年冬号 野性のこころⅢ 狐』（平凡社）

『シートン動物誌③ キツネの家族論』Ernest Thompson Seton、監訳：今泉 吉晴（紀伊國屋書店）

『狼王ロボ シートン動物記』著：Ernest Thompson Seton、翻訳：藤原 英司（集英社）

『狼―その生態と歴史』著：平岩 米吉（築地書館）

『うさぎと一生暮らす本』（マガジンランド）

『うさぎの心理がわかる本』（誠文堂新光社）

その他 Web サイト、動画など

［著者］ YANAMi、ひそな、些夜
［カバーイラスト］ 文倉十
［企画・編集］ 難波智裕（株式会社レミック）
［執筆協力］ 松之木大将
［デザイン］ 広田正康

2015 年 10 月 10 日　初版第 1 刷発行

［発行者］ 北原　浩

［編集人］ 勝山俊光

［発行所］ 株式会社玄光社
〒102-8716　東京都千代田区飯田橋 4-1-5
TEL：03-3263-3515
FAX：03-3263-3045
URL：http://www.genkosha.co.jp/

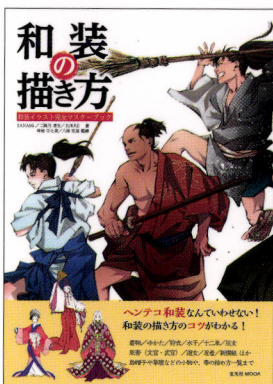
［印刷・製本］ シナノ印刷株式会社

東方 Project のキャラクターを活き活きと
魅力的に描く方法を徹底的に解説
普段イラストを描かない東方 Project ファンも楽しめる一冊

動きのあるポーズの描き方
東方 Project 編
東方描技帖

著者：kyachi・ゾウノセ

B5 判・160 ページ
定価：本体 1.600 円＋税
ISBN978-4-7683-0620-8

ヘンテコ和装なんていわせない！
和装の描き方のコツがわかる！

和装の描き方
和装イラスト完全マスターブック

著者：YANAMi、二階乃書生、JUKKE
監修：菊地ひと美、八條忠基

B5 判・160 ページ
定価：本体 1.900 円＋税
ISBN978-4-7683-0629-1

人体の基本から動物のしぐさ、表情まで。
魅力的なケモミミ（獣耳）キャラクターが描ける！

定価：本体1,900円+税
雑誌　63380-69

ISBN978-4-7683-0650-5

C9472 ¥1900E